PlayStation
Dicas e Truques para
www.gameblog.com.br

PROMOÇÃO DOS DEUSES Invoque seus talentos e concorra a um PS2 zerado

ISSN 1516-6260

EDITORA EUROPA 20 Anos

Nº 99 • Ano 9 • Brasil R$ 6,90 • Europa €2,90 • Abril 2007

PRIMEIRO DETONADO DO BRASIL

GOD OF WAR 2

PS2

Kratos desce do Olimpo e invade 14 páginas da revista

REVIEWS

MotorStorm PS3
Virtua Fighter 5 PS3
Def Jam: Icon PS3
Lumines Plus PS2
Test Drive Unlimited PSP
Free Running PS2

BURNOUT DOMINATOR

Libere todos os carros do jogo

PS2

DETONADOS

GHOST RIDER

Acelere fundo com o Motoqueiro Fantasma

PS2

THE WARRIORS

Roteiro completo do game de pancadaria da Rockstar

PS2 PSP

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179

PlayStation
Abril/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella
Redação: Felipe Azevedo, Flavia Gasi, Gustavo Petró, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Erick Melo
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Bruno Ramalho, Fernando Wiek, José Júnior, Makotron, Matheus Bourg

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi,
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

A GUERRA POR UM GAME

SE FOSSE UMA CARTEIRA recheada de dólares caída no chão, não teria atraído tanta gente. *God of War II* chegou na redação e não teve um que não parou o que estava fazendo para dar uma conferida no game. A sala de testes ficou abarrotada, todo mundo soltando "ohhhs", "ahhhs" e "minha nossas" a cada cabeça arrancada por Kratos, o personagem principal (e brutal) do jogo.

Se fosse traduzido ao pé da letra para o português, o título seria "Deus da Guerra", e não é por menos: foi uma verdadeira guerra para ver quem levava o jogo para casa. Cheguei até a presenciar uma coisa inédita em meus tempos aqui na **Dicas & Truques**: neguinho brigando para trabalhar! Todos queriam fazer o detonado de *GOW II* e até eu entrei nessa. Mas quem acabou ganhando a disputa foi o Leandro "Sombra" Rodrigues, que pela primeira vez em sua vida, não reclamou em ficar acordado direto para debulhar o game em tempo recorde. O resultado do esforço de nosso guerreiro pode ser encontrado em 14 páginas com todas as informações que você precisa para mandar e desmandar no Olimpo.

Já deu para perceber que estamos completamente fissurados pelo novo *God of War*. Até a promoção deste mês é centrada em Kratos e seu novo game. Não deixe de participar porque o prêmio não é mitologia: um PS2 zero-bala para você curtir *GOW II* e todos os outros grandes games do console.

Mas como uma revista que se preza não pode viver de um só assunto, mandamos bala também em outros dois detonados de jogos que estão bombando nos videogames de todo o Brasil. Um deles é *Ghost Rider*, ou Motoqueiro Fantasma como ele é conhecido por aqui, personagem da Marvel que, além do game, está com seu filme em cartaz nos cinemas (se você ainda não viu, não perca mais tempo pois é ótimo!). O segundo é *The Warriors*, game de luta da Rockstar que já havia feito sucesso no Play 2 e que agora ganha uma versão para PSP. E antes que você pergunte, sim, o detonado serve para as duas versões.

Portanto, chega de conversa: você tem muito o que ler e o que jogar. Boa leitura, boa jogatina e até a próxima edição, a de número 100, que será um marco histórico no mercado editorial de games.

Eduardo Trivella
trivella@europanet.com.br

ilustração: Makotron

Loucos por play
Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam PlayStation, e muito! Tudo para que você tenha a maior revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

EDITORA 20 Anos EUROPA
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

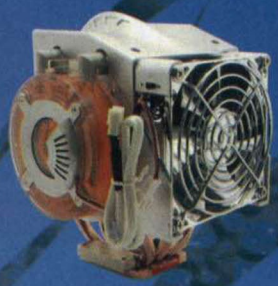
6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower

6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.



6441 - Cooler
Silver Knight

6442 - Cooler
Iceborg

6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.

6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder

6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.

6022 - Sistema 2.1
Red in Blac

6860 - Mouse
Ótico Fighter

6730 Joystick
Pilot Pro

6941/6942 - Mouse
Ótico Gamer

6861 - Mouse
Ótico Survivor

www.leadership.com.br

SUMÁRIO

CAPA

56 . . . .God of War II

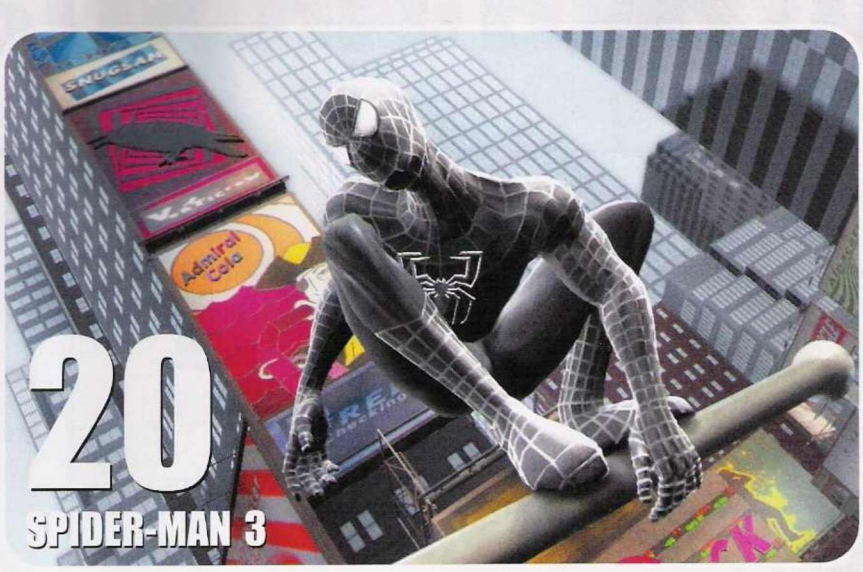
GERAL

11 . . . . .Chora, Galera!
84 . . . .Compras
10 . . . . .Fala, Galera!
50 . . . .Garota PlayStation
90 . . . .Hora do Reset
14 . . . . .Mundo PlayStation
49 . . . .Pôster: Playboy the Mansion
08 . . . .Promoção
42 . . . .Review que Ninguém Viu
82 . . . .Superteste

PREVIEWS PS3

22 . . . .Darkness, The
28 . . . .Golden Compass, The

56
GOD OF WAR II



20
SPIDER-MAN 3

20 . . . .Spider-Man 3
26 . . . .Stuntman: Ignition
25 . . . .Transformers: The Game

PREVIEWS PS2

28 . . . .Biker Mice from Mars
24 . . . .Dawn of Mana
28 . . . .Golden Compass, The
20 . . . .Splinter-Man 3
26 . . . .Stuntman: Ignition
25 . . . .Transformers: The Game

PREVIEWS PSP

26 . . . .Alien Syndrome
28 . . . .Biker Mice from Mars
27 . . . . .Castlevania:
The Dracula X Chronicles
27 . . . . .Crush
28 . . . .Golden Compass, The
20 . . . .Splinter-Man 3
25 . . . .Transformers: The Game

REVIEWS PS3

32 . . . .DEF Jam: Icon
30 . . . .Virtua Fighter 5

REVIEWS PS2

40 . . . .Chullip
38 . . . .Free Running
38 . . . .Lumines Plus
39 . . . .Metal Slug Anthology

REVIEWS PSP

40 . . . .Marvel Trading Card Game
39 . . . .Metal Slug Anthology
34 . . . .Ratchet and Clank: Size Matters
35 . . . .Test Drive Unlimited

ESPECIAL

44 . . . .Burnout Dominator
54 . . . .MotorStorm

DETONADOS

70 . . . . .Ghost Rider (PS2)
56 . . . .God of War II (PS2)
76 . . . . .Warriors, The (PSP / PS2)

DICAS PS2

86 . . . .24: The Game
86 . . . .Bully
86 . . . .Cartoon Network Racing
86 . . . .Eragon
86 . . . .Getaway: Black Monday, The
86 . . . .Karen Rider Kabuto
86 . . . .MLB Slugfest: Loaded
86 . . . .Morta Kombat: Armageddon
86 . . . .Need For Speed: Underground
87 . . . . .Rogue Trooper
87 . . . . .Scarface: The World Is Yours
87 . . . . .Superman Returns: The Videogame
87 . . . . .Thrillville
87 . . . . .Warriors, The

TRAPAÇAS

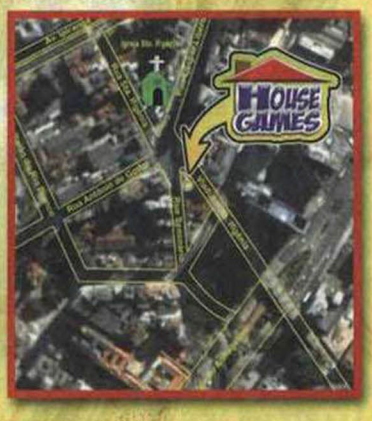
88 . . . .Aqua Aqua
88 . . . .Arthur and the Invisibles
88 . . . .Flushed Away
88 . . . .Freedom Fighters
88 . . . .Genji: Dawn of the Samurai
88 . . . .Getting Up
88 . . . .Gitaroo Man
88 . . . .Great Escape, The
88 . . . .Harley Davidson: Road to the Rally
88 . . . .Jet Li: Rise Of Honor
88 . . . .Madden NFL 07:
Hall of Fame Edition
89 . . . .NFL Street 3
89 . . . .Scarface: The World is Yours
89 . . . .Sly Cooper And
The Thievius Raccoonus
89 . . . .Sly 2: Band of Thieves
89 . . . .Sly 3: Honor Among Thieves
89 . . . .SOCOM: Combined Assault
89 . . . .Splinter Cell: Double Agent

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

(3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

PROMOÇÃO

Prêmio: PS2 + controle original

Jeitinho Brasileiro

Se Kratos fosse brasileiro, qual o "jeitinho" que ele daria para continuar no Olimpo?

Escreva uma frase de até 15 palavras dizendo o que o protagonista de *God of War II* faria para não ser expulso do Olimpo, a residência mitológica dos deuses. O leitor que fizer o texto mais criativo leva para casa um PS2 com um controle. Não há limite de idade para participar.

Resultado da promoção anterior

A **Promoção de Aniversário**, publicada na edição 97 da **Dicas & Truques para PlayStation,** quase nos deixou malucos com tantos trabalhos que recebemos e tantas frases que lemos. Aliás, o nível dos trabalhos se mostrou tão alto que resolvemos premiar não apenas um, mas cinco leitores que realmente provaram ser artistas de primeira.
Parabéns a todos os vencedores e, para quem não ganhou, continue participando.

TRABALHOS LIVRES
VENCEDORES
1) José Luiz Vanz
Curitiba - PR - Um PlayStation 3
2) Albaluce G.S. Eleotério
Pocinhos - PB - Assinatura Anual
3) Daniel Mendes Oliveira
Mogi Guaçu - SP - Assinatura Trimestral
4) Ricardo Carvalho Duarte
Várzea Paulista - SP - Assinatura Trimestral
5) Andresa Passarelli Sanchez
São Paulo - SP - Assinatura Trimestral

FRASE VENCEDORA
Ulisses D. Mascarenhas
Salvador - BA - *Um PlayStation 3*

Frase: Que esses oito anos não sejam somente "continues" e sim "vidas infinitas".

Promoção Jeitinho Brasileiro - D&T para PlayStation

Envie o cupom até 5 de maio de 2007.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido**: _____

Se Kratos fosse brasileiro, qual o "jeitinho" que ele daria para continuar no Olimpo? (até 15 palavras):

_____

_____

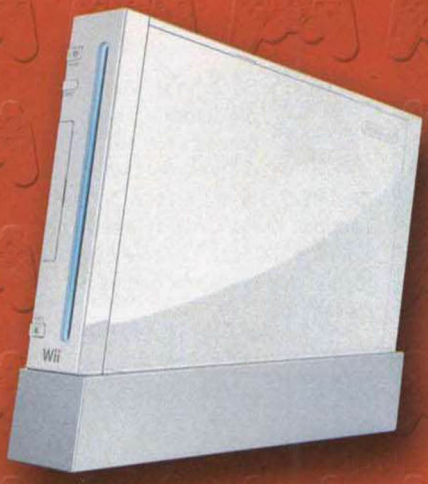
_____

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Jeitinho Brasileiro – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de maio de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com uma frase criativa.
4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado dessa promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 101**, que estará nas bancas no dia 5 de junho de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 30 de julho de 2007 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PlayStation 2 mais um controle original, que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEi nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

MUNDO DOS GAMES



ATÉ 36X*

(consulte condições)

NOSSA PROMOÇÃO CONTINUA

QUERO TUDO!

AGORA EM VERSÃO TURBINADA

COMPRE COM TODO CONFORTO , NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO

PREÇO E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO IMBATÍVEIS.

(11) 3311-8617 / 911) 3311-8986

Loja 1 - Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º andar - loja 2043 SP/SP

Loja 2 - Shopping ABC - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP

www.mundodosgames.net / www.mundoplaystation.com.br

Promoção válida enquanto durarem os estoques

DEVIDO AO GRANDE número de correspondências que a **Dicas & Truques para PlayStation** recebe todo mês, é impossível responder a todo mundo. Cartas e e-mails enviados à redação da revista serão respondidos apenas nas seções "Fala, Galera", "Chora, Galera" e "Trash Zone". Por isso, acompanhe sempre nossas seções de cartas.

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! Este é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós!

MÃO-DE-OBRA CHINESA

Comprei o Play 3 americano e na caixa, perto da alça, está escrito "Made in China". O Play 3 americano é produzido na China? Outra coisa: tento rodar DVDs brasileiros (região 4) nele e não funciona. O Play 3 americano roda DVDs brasileiros?
Alexandre Remiro
Via e-mail

A fábrica chinesa da Sony produz consoles para os mercados americano e japonês, por isso, em qualquer embalagem de PS3 você vai encontrar a inscrição "Made in China". Quanto aos DVDs, esqueça: o Play 3 americano roda apenas Regiões 1 (EUA) e 0 (livre).

ULTRAPASSANDO LIMITES

Quero muito aparecer na seção "Fala Galera" pois preciso dizer uma coisa muito importante. Eu quero desabafar, a emoção está sufocando minha garganta! Preciso dizer que o melhor jogo que já joguei em toda a minha vida foi o maravilhoso *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*! Espero que os leitores desta revista comprem o jogo porque ele passa dos limites! Os gráficos, efeitos sonoros, música... a história então nem se fala, é perfeita! Por favor, me digam o nome da música da abertura do game e quem a canta. Obrigado equipe da **Dicas & Truques** e obrigado Hideo Kojima!
Douglas Aparecido Pereira Moraes
Via e-mail

Caramba... vai ser fã do Snake assim lá longe, hein Douglas! Realmente, o game é sensacional e merece todos esses seus elogios. E para satisfazer a sua curiosidade, o nome da música de abertura do game é *Snake Eater* e a cantora é Cynthia Harrell, que também já emprestou a voz para o tema principal de *Castlevania: Symphony of the Night*, de PlayStation 1.

>> Cynthia Harrel solta seus agudos na trilha de MGS3

PRETO NO BRANCO

Sou um leitor muito recente, acabei de ganhar um PlayStation 2. Quando liguei o aparelho na TV, o jogo fica todo em preto-e-branco. Será que é por que eu usava outro videogame que acabou estragando a televisão?
Bruno Araújo de Oliveira
Rio de Janeiro - RJ

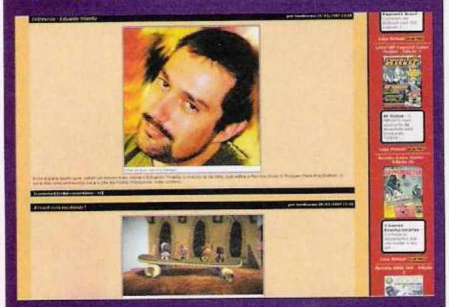
Videogames não estragam TVs. Isso é uma lenda perpetrada por nossos avós (ou pais, se você tiver mais de 30 anos) que vem desde a época do Atari. A lenda até tem uma parcela de verdade pois o Atari possuía jogos cujas imagens ficavam estáticas na TV durante muito tempo, ocasionado o famigerado "Burn-in", que deixa manchas em determinadas áreas da tela da TV. Só que isso não tem nada a ver com o seu caso; o mais provável é que seu videogame e sua TV sejam de sistemas diferentes de cores. Existem três soluções para isso: comprar um transcoder, transcodificar o videogame ou adquirir uma nova TV com sistema de cores NTSC (mas é melhor se certificar de que a TV não possui mesmo compatibilidade com o sistema NTSC e de que você não está marcando bobeira). Ou talvez você esteja usando um game PAL-N, e se for isso não há o que se fazer: ele só vai funcionar em cores se você também tiver um console PAL-N.

MICROFONIA

Gostaria de saber qual o microfone usado nos jogos *Singstar* e *Karaoke Revolution*. Existe algum que sirva para os dois?
Haidar Taha
Jundiaí - SP

Os dois jogos vêm com microfones próprios na embalagem. Existe outra opção, o Logitech PlayStation 2 USB Microphone, mas ele funciona apenas com o *Karaoke Revolution*. O *Singstar* é mais enjoado e aceita somente o microfone produzido pela Sony.

Playblog



Esta parte da seção de cartas será feita sempre com os comentários que os leitores deixam no site **www.gameblog.com.br**. Detalhe: com exceção dos palavrões, eles não sofrerão edições ou correções de ortografia. Então, se você quiser que todo mundo o entenda (e para não levar um puxão de orelhas do seu professor de português), é melhor começar a escrever direito quando estiver na internet. Afinal, pressa não é desculpa para assassinar a língua portuguesa.

AUTOR: RODRIGO R-7
DATA DO COMENTÁRIO: 12/03/07
Eita cara de manguaçeiro hehehehe. Tirando as piadas o cara manda bem.

O "manguaceiro" ao qual Rodrigo se refere é o editor da D&T, Eduardo Trivella. Não vamos entrar no mérito das preferências do cara em relação a bebidas, basta dizer que a foto que inspirou esse comentário mostra uma pessoa cansada, no dia seguinte a um fechamento. Portanto, as aparências enganam. Ou não.

AUTOR: FÁBIO SOARES PIMENTA
DATA DO COMENTÁRIO: 10/03/07
ñ sei pq gostam de zua a sony aqui no Brasil ela domina desde o PS1(ta a pirataria comeu solta e ajudo) mais mesmo assim ñ tem do q zua ela ainda manda. pro pessoal da minha rua ñ existe nintendo desde o 64 e microsoft eh soh pc

Se você é fã de determinado console ou marca, respeite a opinião de quem não é igual a você. O Fábio é assim: na seqüência do comentário, o cara diz que já teve consoles de outras empresas e viaja quando joga no PC. É isso aí, Fabão!

CHORA, GALERA!

Esta página é dedicada a dúvidas de jogos. Encalhou em algum chefe? Precisa de códigos? Escreva para nós e chore as pitangas

>> É preciso ser bom de pincel para jogar Okami

PESCADOR DE ILUSÕES

Preciso da ajuda dos artistas aí da revista: estou preso em uma fase do jogo *Okami* (PS2). Como faço para obter o supervento, aquele poder das três linhas? Sei que tenho que pescar um peixe, só que não sei como pegá-lo.

Daniel Duarte
Itajubá – MG

Compre a Marlin Rod (vara de pesca) do mercador de N. Ryoshima Coast e siga até a grande ilha a oeste para se encontrar com um pescador no píer de madeira. Dê a vara a ele e ajude-o a pescar. Quando o peixe for fisgado, faça um risco na horizontal, bem em cima dele. O pescador vai levar o peixe para um restaurante, que fica na área noroeste do continente. Vá até lá, fale com o mestre-cuca e veja-o começar a fatiar o peixe. Quando ele fizer uma pausa, desenhe a marca da parede (três linhas horizontais, uma em cima da outra) para ganhar o Cyclone Slash, também conhecido como supervento.

QUEM PRECISA DE GUITARRA?

Como qualquer outro fanático por *Guitar Hero* de PS2, não deixei de notar os códigos do jogo na edição 86 e da seqüência, *Guitar Hero II*, na edição 95. Eu não tenho a guitarra-controle e, como vocês publicaram que os truques "não funcionam no DualShock 2", procurei uma maneira de fazê-los funcionar. Insisti até descobrir um jeito de colocar os códigos pelo controle. No DualShock 2, cada botão representa uma cor, e se você segurar para a esquerda no direcional quando estiver no menu principal, o game "pensa" que há uma guitarra conectada e os códigos funcionam normalmente. Portanto, os truques dos dois jogos devem ser feitos rapidamente no menu principal, segurando para a esquerda no direcional digital antes de começar a digitá-los.

Diêgo Rodrigo Alves Santos
Tobias Barreto – SE

Excelente descoberta, Diêgo. Ou você achou em algum lugar na internet? Bem, não importa. Isso vai facilitar a vida dos gamers roqueiros que adoram *Guitar Hero* mas não possuem a guitarra. Só há um porém: os truques para *GH II*, com exceção de um, não funcionaram. Isso porque sempre que se aperta o botão ✖, o jogo avança para a tela que estava selecionada no menu principal. Portanto, se alguém descobrir como fazer para que esses códigos funcionem sem a guitarra no *Guitar Hero II*, é só escrever para cá. Vamos agora aos códigos enviados pelo Diêgo (lembre-se de segurar ← no direcional digital no menu principal): Guitar Hero: Todos os extras liberados: ▲, ■, ✖, ✖, ■, ▲, ▲. Público com cabeça de macaco: ✖, ■, ▲, ▲, ▲, ✖, ■. Público com cabeça de caveira: ■, ▲, ✖, ✖, ■, ▲, ✖, ✖. Músico com "Air guitar": ■, ■, ✖, ▲, ■. Medidor de desempenho sempre no verde: ▲, ✖, ■, ■, ✖, ✖, ▲, ■. Guitarra Hero: ✖, ■, ▲, ✖, ✖. Jogar sem palco: ✖, ▲, ■, ✖, ▲, ✖.
Guitar Hero 2: Músico com cabeça de fogo: ■, ▲, ■, ■, ▲, ■, ▲, ▲.

(QUASE UMA) ERRATA DE FINAL FANTASY XII

Eu tenho o detonado do *Final Fantasy XII* (PS2) da edição nº 94, mas não consigo passar da parte com subtítulo "The Stillshrine of Mirian". Vocês falam para examinar o pedestal e escolher a segunda opção. Eu escolho, mas aparecem três zumbis e aí não consigo ativar a way stone. Quando os zumbis aparecem, as saídas desaparecem e eu sou obrigado a matá-los e dá na mesma. Não consigo sair e "atolei" nessa parte.

Augusto Vinícius
Via e-mail

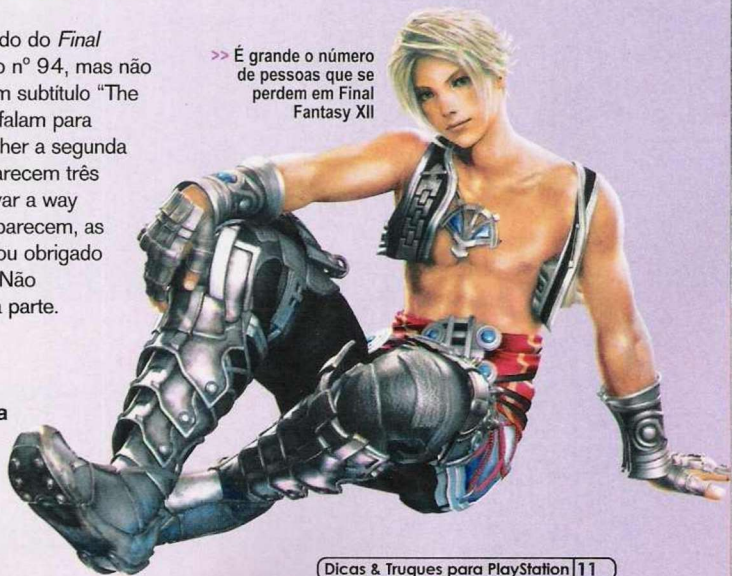
Muita gente encalha nessa parte. Para resolver essa questão de uma vez por todas, vamos esclarecer o porquê desse "atolamento geral". Se você estiver nesse local citado e tentar sair, o game vai pedir que você equipe um certo item. Como isso acontece automaticamente, não citamos o passo em nosso detonado. Portanto, para não haver mais dúvidas, o que deve ser feito é o seguinte: vá até o Stand of Dawn (pedestal) e coloque Ashe como líder da turma. Equipe-a com o item Dawn Shard para que seu MP seja reduzido a 0. Mexa no pedestal para ser teletransportado automaticamente para o local com os inimigos poderosos mencionado na revista.

CHEGA DE SUCUMBIR

Como faço para enfrentar o mestre Succubus de *Castlevania: Lament of Innocence* para PS2?

Higo Silva Ribeiro
Belo Horizonte – MG

Antes de tudo, você deve encontrar o sino da área, que está em uma sala ali perto. De posse do item, entre na sala do chefe, caminhe até o tapete em frente ao palco e toque o sino três vezes. O chefe é muito mais rápido que você, então o truque é decorar o padrão de movimentos dele e estar sempre uma fração de segundo à frente para poder dar as chicotadas no local exato onde ele vai estar. Desvie das plantas e trepadeiras e use também combos aéreos. Recupere a energia sempre que necessário e continue dando chicotadas até que ele tombe de vez.



>> É grande o número de pessoas que se perdem em Final Fantasy XII

M-D G
M-D GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3361-4957
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE
EM TODA A GRANDE
SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

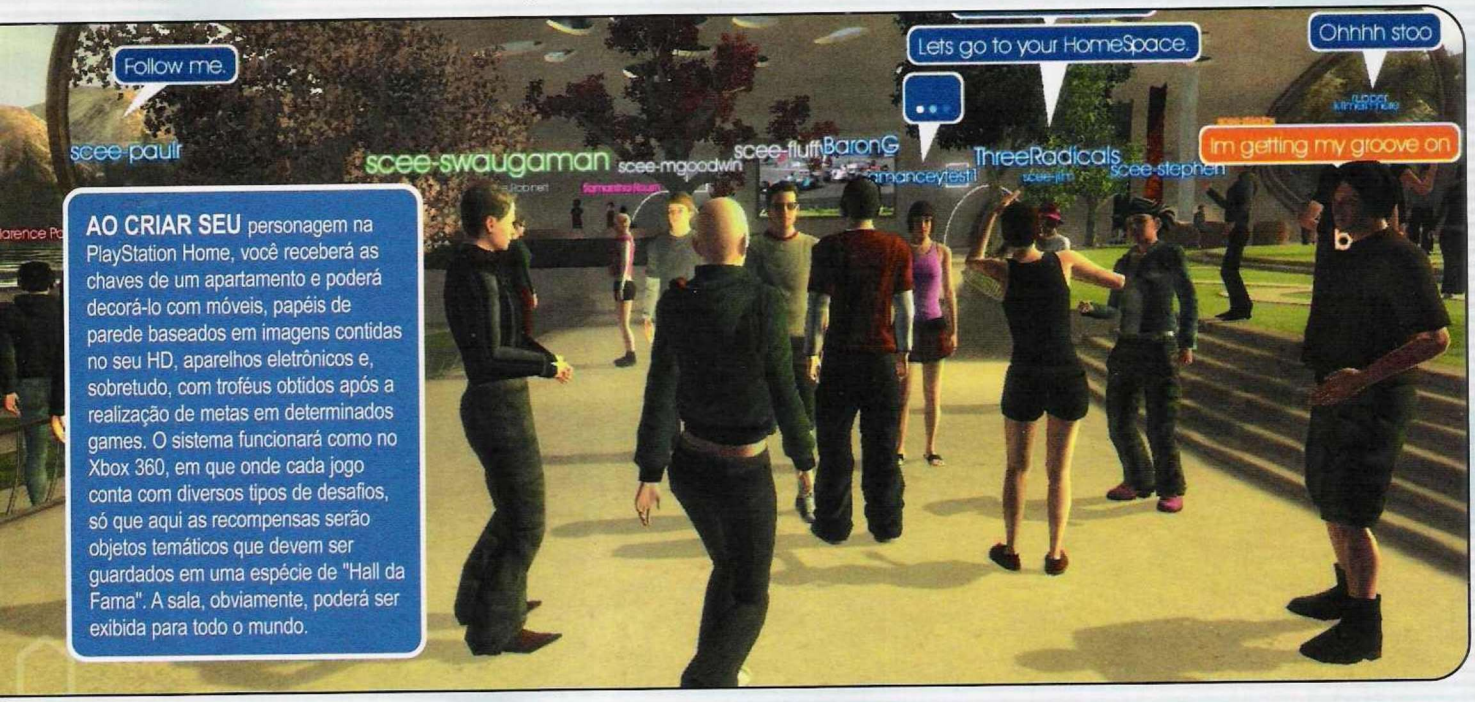
Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

>> por Matheus Bourg

As novidade

Game Developers Con

Evento voltado aos criadores de jogos aconteceu no início de março e revelou ao mundo a PlayStation Home, a comunidade virtual do PS3



AO CRIAR SEU personagem na PlayStation Home, você receberá as chaves de um apartamento e poderá decorá-lo com móveis, papéis de parede baseados em imagens contidas no seu HD, aparelhos eletrônicos e, sobretudo, com troféus obtidos após a realização de metas em determinados games. O sistema funcionará como no Xbox 360, em que onde cada jogo conta com diversos tipos de desafios, só que aqui as recompensas serão objetos temáticos que devem ser guardados em uma espécie de "Hall da Fama". A sala, obviamente, poderá ser exibida para todo o mundo.

O DISCURSO DE Phill Harrison, chefão da Sony Entertainment, durante a conferência da empresa na Game Developers Conference, que aconteceu entre os dias 5 e 9 de março em São Francisco nos EUA, envolveu um assunto do interesse de todas as fabricantes de videogames. O executivo chamou a atenção para o Game 3.0, um acervo de novas técnicas às quais os criadores de games devem ficar atentos de agora em diante. Com o nome popular de PlayStation Home, o aplicativo de distribuição gratuita é o que estava faltando para evidenciar o potencial online do novo console e da PlayStation Network, a rede do PS3.

A PlayStation Home será acessada por meio de um novo menu na central de opções do console e trará semelhanças com *The Sims* e *Second Life*, games que simulam uma vida virtual paralela. No console, o aplicativo permitirá a comunicação com jogadores de todos os cantos do mundo, e a exploração de uma comunidade virtual diferente de tudo o que você já viu.

A novidade estréia até o final do ano. A primeira versão de testes já está disponível a partir deste mês, mas somente para quem conseguir se cadastrar. Em outubro, a Sony promete disponibilizar uma nova versão, desta vez aberta a todo mundo.

MIL POSSIBILIDADES

Você poderá participar de festas e reuniões entre jogadores, curtir games multiplayer (como *LittleBigPlanet*, jogo casual que roubou a cena durante o evento), passear por locais como clubes e fliperamas, e assistir a videos pessoais e trailers de filmes e seriados em um cinema virtual. Alguns desses locais poderão ser criados por anunciantes ou estúdios que desejarem promover, de maneira não-invasiva, os seus próximos lançamentos.

Dando um passo adiante na interação, será possivel se comunicar com todos os usuários conectados à comunidade. Isso poderá acontecer por meio de um teclado virtual ou, de maneira mais prática, com um teclado USB ou um Headset, no caso das mensagens de voz.

>> Existe até PSP virtual para as mais diferentes funções

s da ference 2007

COM A PLAYSTATION HOME VOCÊ PODERÁ...

As possibilidades proporcionadas pelo aplicativo, como você já deve ter reparado, são praticamente infinitas. Vamos, então, detalhar um pouco mais as principais opções da nova comunidade virtual.

CRIAR UM AVATAR COM A SUA CARA

TRATA-SE DO BÁSICO: criar a sua identidade na rede. Em uma interface de personalização como a vista em diversos RPGs, você definirá, minuciosamente, como será a aparência do seu alter-ego virtual. Aspectos como cor da pele, olhos, cabelo e muito mais poderão ser definidos nos mínimos detalhes. Além disso, você poderá escolher roupas e acessórios gratuitos, comprados PlayStation Store ou encontrados (como brindes) em games como *Singstar* e *Heavenly Sword*.

MANTER E DECORAR SUA CASA

CADA USUÁRIO terá seu próprio "ninho" e poderá decorá-lo como bem entender. Além de móveis que poderão ser posicionados em qualquer lugar do ambiente, você poderá comprar eletrônicos realmente funcionais, como televisores e aparelhos de som que exibirão conteúdo do HD do PS3, como fotos, músicas e vídeos. Se estiver com grana (de verdade) sobrando, você poderá até comprar uma casa maior.

ASSISTIR A TRAILERS DE FILMES

EM UM LOCAL que realmente se parece com um cinema, será possível conferir trailers recentes. A Sony está trabalhando para que o maior número possível de obras esteja disponível quando o serviço estrear.

COLECIONAR E EXIBIR TROFÉUS

EM UMA SALA que lembra o senado da saga *Star Wars*, você guardará objetos conquistados em games como *Warhawk*. O local inicialmente será privado, mas a graça é autorizar e receber visitas de convidados.

CURTIR GAMES NOVOS E CLÁSSICOS JUNTO COM OUTROS USUÁRIOS

EM UM ESPAÇO batizado como Salão de Jogos, você poderá curtir uma série de atividades como partidas de sinuca e boliche. Mas o destaque fica com uma seção dedicada aos fliperamas: na demonstração da GDC, a Sony exibiu alguns clássicos e avisou que muitos outros poderão ser comprados e armazenados em cada máquina. Porém, o mais legal é possibilidade de convidar amigos para sua casa e iniciar uma partida de *MotorStorm* ou de qualquer outro game com suporte online. É uma espécie de "casamento de partidas" que, se depender de *LittleBigPlanet*, um projeto da Media Molecule que deixou muita gente babando, tem tudo para dar certo.

PARTICIPAR DE FESTAS E EVENTOS

TRATA-SE DO marketing não-invasivo em que as produtoras e anunciantes estão apostando suas fichas. Caso a Eletronic Arts queira divulgar um novo game de pancadaria, por exemplo, ela poderá simplesmente criar um local temático dentro da comunidade. Um ringue de boxe, talvez, em que os usuários possam ter uma idéia de como será o jogo final.

Uma década de vida para o PS3

De acordo com a Sony, aparelho vai durar tanto quanto seus antecessores

EM ENTREVISTA concedida ao site GameDaily (www.gamedaily.com) durante a GDC, o executivo Phil Harrison afirmou que o novo console da empresa terá um ciclo de vida tão longo quanto o do PS2 e o do primeiro PlayStation.

De acordo com Harrison, essa longa estimativa deve-se, em grande parte, à adoção do formato de mídia Blu-Ray. O executivo foi categórico ao afirmar que os problemas com a produção do diodo de laser azul, um dos principais componentes do leitor de discos do PlayStation S3, não existem mais e que, no máximo, representaram um certo desafio quanto à demanda mundial pelo console.

Infelizmente, o executivo também aproveitou a ocasião para dar uma notícia que ninguém queria ouvir: durante os próximos dois anos, o videogame não deverá receber nenhum corte em seu preço final, que hoje varia entre US$ 499 e US$ 599.

>> Sony aposta todas as suas fichas na parceria entre PS3 e Blu-Ray

Segundo Harrison, o alto custo do console é um preço a ser pago e, ao contrário do que os concorrentes sugerem, a adoção do Blu-Ray deve ser encarada como um bônus, e não como um custo adicional.

Gof of War para PSP

Jogadores do portátil também poderão usufruir de uma das melhores séries dos games

>> Quanto mais God of War, melhor

KRATOS, O HERÓI fantástico do PS2, está de malas prontas para chegar ao portátil PSP. Embora a Sony não tenha anunciado o desenvolvimento da edição portátil de forma oficial, a existência da mesma foi confirmada por meio de uma propaganda no verso do manual de instruções de *God of War II*.

Com pouquíssimo texto, o anúncio destaca o logotipo da franquia, para, em seguida, informar que muito em breve ela dará as caras no PSP.

Ao que tudo indica, a versão portátil está sendo desenvolvida pelo estúdio Ready at Dawn, o mesmo responsável pela série *Daxter*, visto que a marca da produtora também aparece na propaganda.

PSP BATE RECORDES DE VENDA

A CAPCOM ANUNCIOU, com muito orgulho, que *Monster Hunter Freedom 2* é o primeiro game lançado para PSP a ultrapassar a barreira de 1 milhão de cópias vendidas em território japonês. O game, que também foi lançado em um pacote especial acompanhado por um PSP na cor dourada, ainda fez o portátil superar as 100 mil unidades comercializadas durante a última semana de fevereiro no Japão. Pelo visto, os japoneses não vivem sem seus monstros por perto.

ACABOU-SE O QUE ERA DOCE

POR MEIO DE NOTA em seu site oficial, a japonesa Konami jogou um verdadeiro balde de água fria nos fãs do espião Snake. A empresa anunciou que os servidores do game *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, para PS2, serão desativados a partir do dia 2 de abril nos EUA (um dia a menos e iríamos pensar que era brincadeira de 1º de abril). Em outras palavras, isso quer dizer que o modo online do game, um dos mais divertidos para o console, ficará inativo a partir dessa data.

Curtas

DESENVOLVER PARA PS3 FICA MAIS FÁCIL
Durante a GDC, a Sony anunciou o lançamento da PlayStation Edge, um conjunto de aplicativos distribuído gratuitamente e busca facilitar o desenvolvimento de games para PS3 por parte de produtores independentes. Os primeiros frutos da Edge poderão ser vistos ainda este ano.

HARMONIX DÁ VOTO DE CONFIANÇA À EA
A Harmonix, produtora da série *Guitar Hero*, anunciou que está encabeçando um novo projeto ao lado da MTV que será distribuído pela Eletronic Arts. Mantendo o mistério em torno do game (cuja plataforma de destino ainda não foi definida), o estúdio afirmou apenas que se trata de uma grande investida no gênero musical.

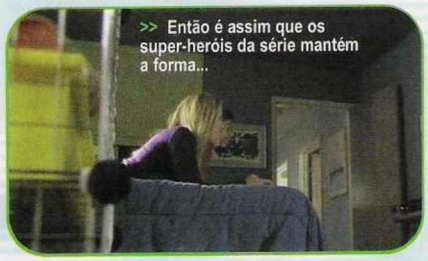
PEQUENO GRANDE JOGO
A surpresa que acompanhou o anúncio da PlayStation Home, durante a GDC, atende pelo nome de *LittleBigPlanet*, um game casual desenvolvido pela Media Molecule com a comunidade virtual da Sony em mente. Regado por físicas de dar inveja à maioria dos jogos lançados até o momento, o game permitirá que até quatro jogadores criem os objetivos e regras de cada partida.

Heróis também jogam PS3

Seriado Heroes dá uma palhinha de Heavenly Sword, jogo que sai em junho

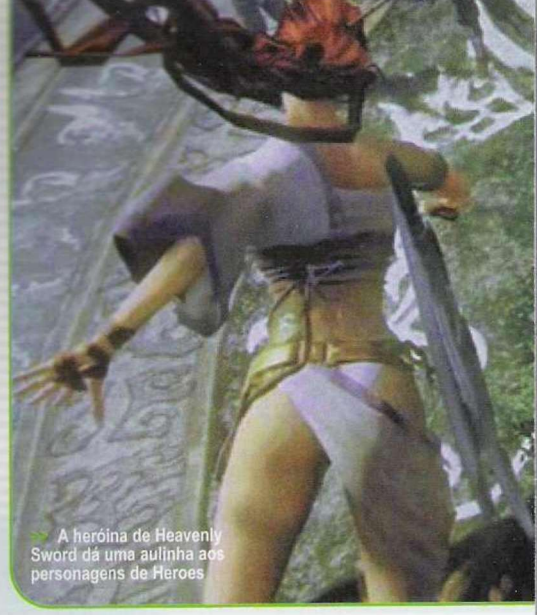
EXISTE ALGUM método mais eficiente do que anunciar um produto durante um programa televisivo que atrai cerca de 14 milhões de telespectadores por semana? A Sony acha que não, e, por conta disso, promoveu o game *Heavenly Sword*, um dos

>> Heroes e o PS3


>> Então é assim que os super-heróis da série mantém a forma...

títulos mais promissores para o PS3, em nada menos que *Heroes*, o seriado norte-americano de maior sucesso nos últimos tempos que aqui no País é exibido pelo canal a cabo Universal Channel.

No episódio 8 da primeira temporada, dois personagens da série aparecem tirando uma casquinha do game de PS3. A seqüência exibida no programa, até então inédita, impressiona e deixa quem espera pelo jogo, previsto para o mês de junho, com o queixo cada vez mais caido.


>> A heroína de Heavenly Sword dá uma aulinha aos personagens de Heroes

GTA IV busca a realidade

Engine sofisticada e primeiro trailer do game vêm à tona

A ROCKSTAR, responsável pelo desenvolvimento da polêmica série *Grand Theft Auto*, escolheu o mês de março para divulgar o primeiro vídeo oficial com cenas de *GTA IV*. Pelo do site www.rockstargames.com/IV, era possivel conferir um contador regressivo que no dia 29 de março foi substituido por um trailer de verdade. Até o fechamento desta edição, esse trailer ainda não estava disponivel, por isso voltaremos a falar sobre ele no mês que vem.

Ainda sobre o futuro game, rumores já haviam surgido na internet antes mesmo de site entrar no ar. Isso porque a Rockstar adquiriu os direitos para utilizar a sofisticada engine Euphoria. Se um dos primeiros games a utilizar a mecânica será *GTA IV*, ainda não sabemos dizer; mas a função da engine é ajudar a simular comportamentos humanos com perfeição e facilidade até então inimagináveis.

>> LittleBigPlanet é exclusivo para o PS3

GANHOU VIDA

Jogos que foram anunciados durante o mês de março

JOGOS	CONSOLE	PREVISÃO	PAÍS
Conan: the Barbarian	PlayStation 3	2008	EUA
Elveon	PlayStation 3	2º semestre / 07	EUA
High School Musical	PlayStation 2	Agosto / 07	EUA
Juiced 2: Hot Import Nights	PS3/PS2/PSP	2º semestre / 07	EUA
LittleBigPlanet	PlayStation 3	2008	EUA
NCAA Football 08	PS3/PS2	2º semestre / 07	EUA
Ready to Rumble Boxing 3	PS3/PS2/PSP	Não definida	EUA
Stuntman: Ignition	PS3/PS2/PSP	Maio / 07	EUA

PERDEU VIDA

Jogos que, por algum motivo, não serão mais lançados

JOGOS	CONSOLE	STATUS	PAÍS
Dirty Harry	PlayStation 3	Adiado	EUA
Star Wars: Force Unleashed	PlayStation 3	Adiado	EUA
The Elder Scrolls Travels: Oblivion	PSP	Adiado	EUA

>> Policial renegado terá que esperar mais um pouco

Lista de preços

Todos os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga). PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony). A pesquisa de preços foi feita entre os dias 20 e 21 de março, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,07 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail hoje mesmo para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX GAMES	(11) 6694-5177	R$ 2.980,00	R$ 539,00	R$ 59,00	R$ 55,00	R$ 799,00
ART GAMES	(11) 6652-9996	_____	R$ 529,00	R$ 60,00	R$ 50,00	_____
AVALANCHE	(11) 6852-2881	R$ 4.290,00	R$ 640,00	R$ 69,00	R$ 69,00	R$ 850,00
CASA DO GAMES	(19) 3524-4741	_____	R$ 790,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 4.199,99	R$ 649,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 899,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	_____	R$ 590,00	_____	R$ 70,00	R$ 970,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 3.490,00	R$ 650,00	R$ 79,50	R$ 49,50	R$ 890,00
FANTASY STAR	(11) 3221-5253	_____	R$ 850,00	_____	R$ 60,00	R$ 900,00
FRATELLO GAMES	(11) 3361-2783	R$ 4.500,00	R$ 650,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 850,00
GAMELÂNDIA	(11) 6091-0963	R$ 4.500,00	R$ 700,00	R$ 70,00	R$ 75,00	R$ 890,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 4.199,00	R$ 899,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 899,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	_____	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 750,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 4.400,00	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 840,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.990,00	R$ 520,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 750,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 4.499,00	R$ 869,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 949,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R$ 2.900,00	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 49,99	R$ 720,00
NETÚNIA	(11) 3825-7600	_____	R$ 699,00	R$ 89,00	R$ 89,00	R$ 790,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 590,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 850,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R$ 680,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	R$ 3.900,00	R$ 680,00	R$ 60,00	R$ 75,00	_____
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	_____	R$ 650,00	R$ 65,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PLAY OFF GAMES	(11) 5585-0566	R$ 5.000,00	R$ 699,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 899,00
PODIUM GAMES	(11) 3277-0751	R$ 4.200,00	R$ 690,00	R$ 79,00	R$ 70,00	R$ 920,00
ROCK LASER GAMES	(11) 6631-9979	_____	R$ 650,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 800,00
SS GAMES	(11) 3328-6801	R$ 2.900,00	R$ 650,00	R$ 65,00	R$ 60,00	R$ 880,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 3.200,00	R$ 620,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 800,00
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	_____	R$ 660,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 899,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R$ 4.000,00	R$ 799,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
WAVE GAMES	(11) 5541-2066	_____	R$ 720,00	R$ 95,00	R$ 75,00	_____
WORLD ONLINE	(11) 3698-5598	R$ 3.400,00	R$ 699,00	R$ 85,00	R$ 75,00	R$ 890,00
X GAMES BRASIL	(11) 4771 6244	R$ 3.600,00	R$ 690,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 3.870,00	R$ 710,00	R$ 70,00	R$ 75,00	R$ 980,00

>> Comece a pechinchar atrás de um PS3 pois os jogos do console estão cada vez melhores

>> PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil

Disk Games

TUDO EM ATÉ 20X!!!

É Pura Diversão

Desde 1992

DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

Na compra de:

+

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

+

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

*Promoção com quantidade limitada de revistas.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento. Garantia e confiança de 14 anos em prestações de serviços.

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

>> por Matheus Bourg

>> Em seu traje negro, o Homem-Aranha será capaz de executar movimentos mais rápidos, violentos e eficazes

PARQUE DE DIVERSÕES
Nas palavras da Treyarch, a nova geração é um "verdadeiro playground" para quem busca desenvolver um game de primeira linha. A cidade recriada em *Spider-Man 3*, por exemplo, será altamente detalhada e contará com os principais pontos da Nova York real. Se é assim com o Homem-Aranha, imagine só o que será de alguns jogos que vêm por aí, como as seqüências de *Mercenaries*, *Burnout*, *Resident Evil*...

Spider-Man 3

Com gráficos de primeira categoria e conteúdo exclusivo, o novo game do Aranha tem tudo para ser outro ótimo título da série

A SAGA DO Homem-Aranha continua a ser contada de forma multimidia. O terceiro filme chega às telonas no próximo mês de maio; o game vem logo no embalo. E ao contrário de outros jogos baseados em HQs, este aqui possui grandes chances de não decepcionar os fãs. Em grande parte, isso se deve ao conhecimento que a produtora Treyarch com o passar do tempo: ela é responsável pelos dois últimos títulos da franquia. *Spider-Man 3* também está sob os cuidados do estúdio, que, devido ao poder proporcionado por um console como o PS3, pretende apresentar o público ao um Homem-Aranha mais do que excepcional.

Assim como seus predecessores, o terceiro game seguirá uma trama diretamente ligada ao longa-metragem, o que garante a presença de vilões como o Homem-Areia e o Duende Verde, mas sem impedir que outros nomes de peso dêem as caras. Embora muitos aspectos ainda não tenham sido devidamente revelados, sabemos, por exemplo, que o enredo do game é dividido em dez caminhos distintos, todos representados por missões independentes que poderão ser acessadas a qualquer momento. Para elas, a produtora reserva conteúdo desenvolvido exclusivamente pelos mesmos produtores da HQ. Em outras palavras, coisas inéditas que não estarão presentes no filme.

GTA COM TEIAS

Spider-Man 3 mantém o estilo empregado no segundo episódio da série, uma mescla de ação e exploração nos moldes da série *Grand Theft Auto*. Um dos principais elementos é a cidade de

>>A cidade de Nova York será retratada nos mínimos detalhes e com uma beleza inédita na série

EM FAMÍLIA

Se conseguir detalhes a respeito da versão para PS3 já é um trabalho para super-herói, a história complica ainda mais quando o assunto é a presença do game no PS2 e no PSP. Embora já confirmadas pelo estúdio, tais versões ainda não foram devidamente reveladas. Como de praxe, elas estão sob o cuidado de equipes diferentes daquela que trabalha na nova máquina da Sony e que, por isso, não possuem motivos para fazer alarde.

>>Fãs hardcore do Homem-Aranha não saberão tudo sobre seu herói se não jogarem este game: ele contém elementos que não estão nos filmes nem nos quadrinhos

Nova York, retratada completamente em 3D. Na metrópole virtual, o super-herói poderá dar saltos gigantescos, brincar no meio dos arranha-céus e jogar suas teias por todos os lados.

Em games com cenários tão grandes, sempre há o risco de desorientação. Não em *Spider-Man 3*. Com os mapas do jogo, você poderá checar, em detalhes, todos os cantos da metrópole; e por meio deles é que saberá onde procurar por missões principais, atividades secundárias e focos de perigo onde marginais estão tocando o terror. Ao contrário dos jogos anteriores, aqui os bandidos serão mais inteligentes, perigosos e, felizmente, criativos. Desta forma, descolar aplausos da população será muito mais complicado do que antes.

Outro giro de 180° de *Spider-Man 3* diz respeito à jogabilidade, que, com a chegada de um novo traje para o herói, precisou ser completamente remodelada. Como não poderia deixar de ser, o jogador contará com novos golpes, combos e acrobacias. Mas, desta vez, seus movimentos ficarão cada vez mais apurados na medida em que você treiná-los. Quem gosta de cair na pancadaria, por exemplo, descobrirá opções cada vez mais poderosas conforme usar as que estiverem à disposição.

A indumentária negra um dos focos do filme, e, conseqüentemente, do game é resultado de uma mutação alienígena e permitirá a execução dos mesmos golpes de antes, só que eles serão muito mais violentos e eficazes. Você também reagirá mais rapidamente, graças a um reflexo ultra-desenvolvido, e poderá distinguir bandidos no meio de multidões e através de edifícios.

Evidentemente, a Treyarch tem a faca e o queijo na mão para transformar *Spider-Man 3* em uma verdadeira evolução na história da série. Muitos elementos do jogo ainda permanecem em segredo, e o maior motivo da curiosidade geral está no uso do controle Sixaxis e de seu sensor de movimentos. Tudo o que a produtora garante é que, provavelmente, ele poderá ser usado em um estágio extra no qual o jogador controlará um duende (mas não o Verde) em sua prancha voadora. Tomara que eles apareçam com uma surpresa nesse aspecto, pois não seria nada mau controlar as balançadas na teia de Spidey girando o controle para os lados.

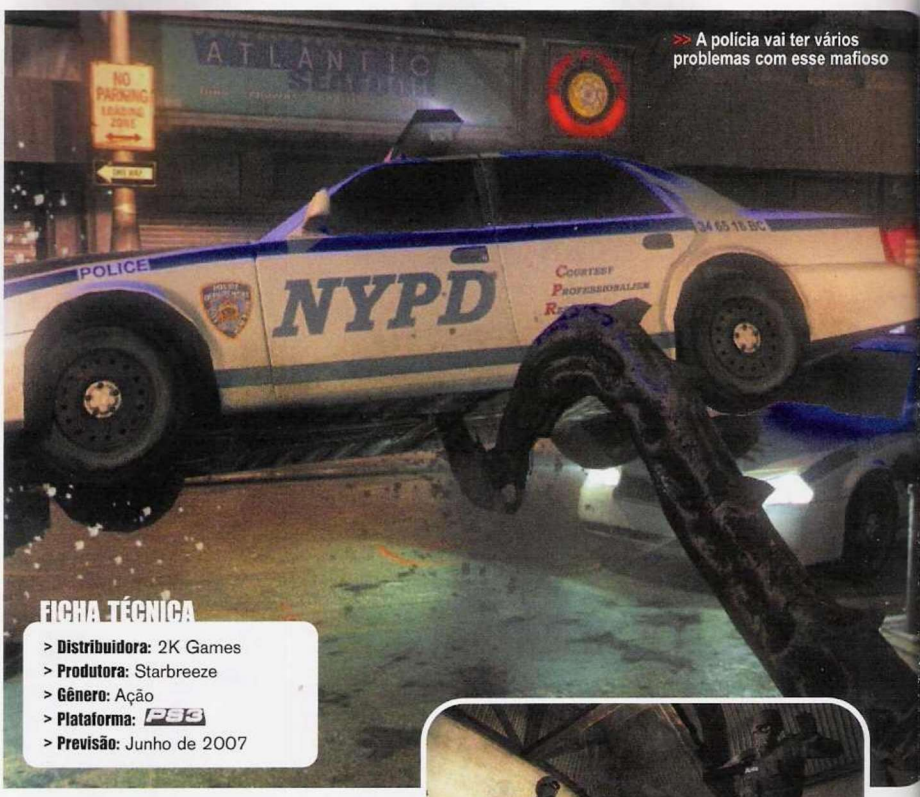
Os fãs do Aranha não vêem a hora de maio chegar.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Activision
- **Produtora:** Treyarch
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3 PS2 PSP
- **Previsão:** Maio de 2007

The Darkness

Acabe de uma vez por todas com o seu medo do escuro



>> A polícia vai ter vários problemas com esse mafioso

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** 2K Games
> **Produtora:** Starbreeze
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PS3
> **Previsão:** Junho de 2007

HQ DE SUCESSO criada na década de 1990, *The Darkness* está prestes a receber uma adaptação desenvolvida especialmente para a nova geração da Sony.

Sob o comando do estúdio sueco Starbreeze (que já fez games de sucesso para outros consoles, como *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay*), o game segue os passos dos quadrinhos e narra a história de Jack Estacado, um jovem com 21 anos de pura dedicação à mafiosa família Franchetti, que, de repente, descobre ser capaz de manipular, quando em total escuridão, a arte da magia negra. A habilidade é transmitida de pai para filho e executa o portador atual assim que ele dá origem a um filho, o que, como dá para imaginar, torna certas atividades meio perigosas. Como tragédia pouca é bobagem, Jack ainda deve lidar com uma série de inimigos sobrenaturais que sonham em roubar seus recém-descobertos poderes. O curioso é que o game, mesmo apostando nessa trama misteriosa, promete não deixar deixar de lado o perfil mafioso do protagonista.

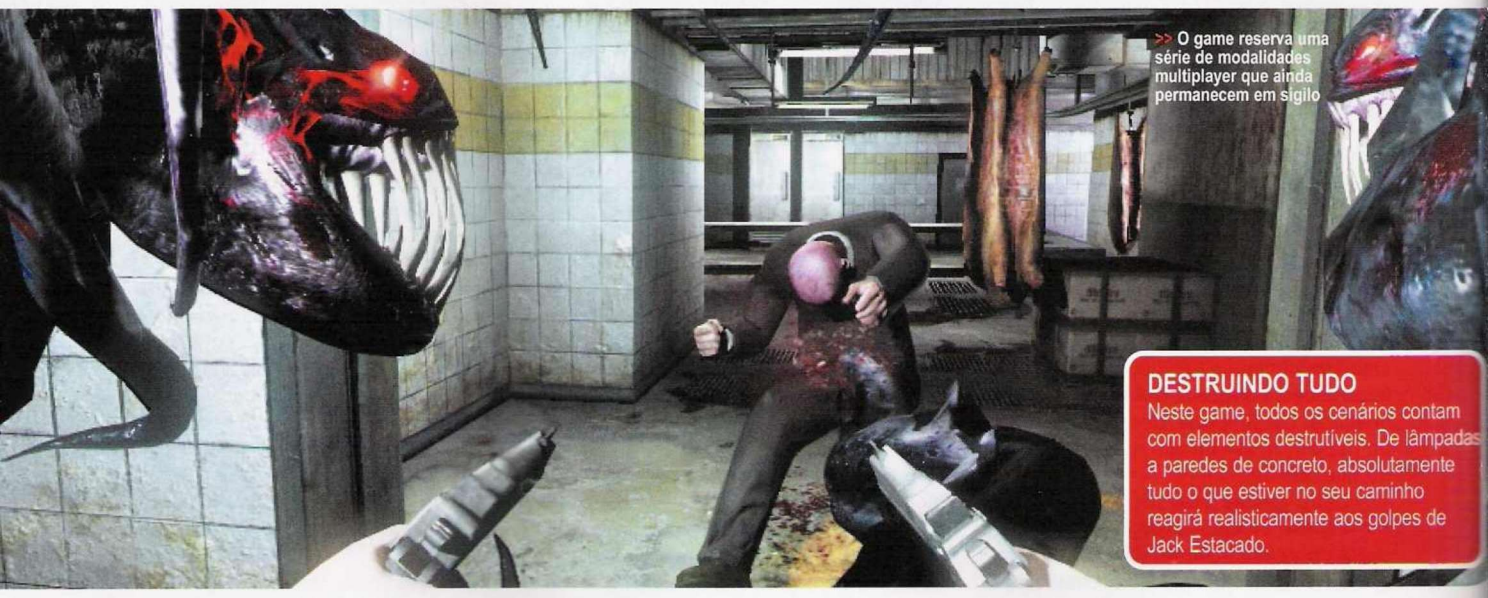
TÃO REAL QUE DÁ MEDO

Um dos principais objetivos do pessoal que desenvolve *The Darkness* é tornar o game o mais verossímil possível. Para tanto, eles optaram por uma série de novidades que deixam qualquer um babando. Além dos visuais excepcionais e da possibilidade de destruir os cenários, o game aposta na aposentadoria daqueles tradicionais mostradores que são exibidos na tela da TV e que representam dados como armas selecionadas e a energia do seu personagem. Aqui, tudo rolará de maneira simples e intuitiva. Os poderes de Estacado, por exemplo, serão selecionados por um único comando: a invocação de um tentáculo cujos olhos refletem as monstruosidades disponíveis em seu arsenal.

Porém, nenhuma das habilidades de Estacado funcionará caso ele não esteja no meio de uma completa escuridão. Entre os três poderes acessíveis ao jogador, há a possibilidade de invocar seres chamados "Darklings" (monstros

formados por almas doentes que usam serrotes e martelos como armas); utilizar tentáculos imensos para derrubar partes dos cenários, inimigos, ou servir como escudo; e, por fim, há a chance de criar um buraco negro devastador que engole todos os seres ao seu redor.

Com toda essa inovação no arsenal de *The Darkness*, uma pergunta vem à mente: será que alguém vai mesmo ligar para as armas convencionais existentes no jogo?


>> O game reserva uma série de modalidades multiplayer que ainda permanecem em sigilo

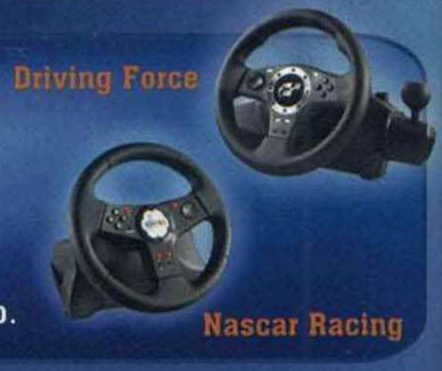
DESTRUINDO TUDO
Neste game, todos os cenários contam com elementos destrutíveis. De lâmpadas a paredes de concreto, absolutamente tudo o que estiver no seu caminho reagirá realisticamente aos golpes de Jack Estacado.

INICIAL

A Sua Diversão Começa Aqui!

Produtos Originais Logitech para PS2 e PC

Agora, cliente **Inicial** pode contar com a tecnologia de uma das melhores marcas de acessórios do mundo, sem ter que pagar um absurdo por isso. Só aqui você encontra as melhores marcas, pelo melhor preço e atendimento diferenciado.



PS2 Acessórios PSP

PS2 Jogos PSP

NOVIDADES a partir de... R$ 99,00

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - Jd. do Lago - Campinas - SP - Loja 214 - (19) 3267-2163

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Square Enix
- **Produtora:** Square Enix
- **Gênero:** RPG
- **Plataforma:** PS2
- **Previsão:** Maio de 2007

Dawn of Mana

Após um descanso de uma década, RPG está pronto para voltar à ativa

O PS2 se recusa a morrer. Alguns anos atrás *Dawn of Mana* seria um game bonito demais para a plataforma, mas nesse atual período do ciclo de vida, os programadores sabem aproveitar todo o potencial do sistema. Graças a uma competente direção de arte, o jogo tem tudo para ser um dos mais belos da segunda geração da Sony.

>> Depois de dez anos, o resultado tem tudo para agradar aos fãs da série

QUEM É FÃ de *Seiken Densetsu*, nome pelo qual a série *Mana* é conhecida no Japão, merece um prêmio por conta de tanta paciência para esperar pelo novo game, que já vem sendo aguardado há cerca de uma década. Isso mesmo, já faz dez anos que nenhum episódio baseado na linhagem principal do RPG é lançado no ocidente. Os japoneses é que têm sorte: *Dawn of Mana* já está disponível para PS2 desde dezembro último em bandas nipônicas.

A história do game, que precede os episódios *Legend* e *Sword*, tem como objetivo explicar a origem de dois elementos consagrados na série: a árvore que dá vida ao local onde o jogo se passa; e a espada de Mana, que, frente à degradação cada vez mais evidente do vegetal, é a única arma capaz de impedir que o universo do game desapareça. A busca pelo artefato, obviamente, tomará a maior parte do tempo de Eldy, o protagonista do game, que embarcará nesta jornada ao lado da sacerdotisa Ridza.

UM MUNDO MÁGICO

As habilidades que o jogador terá a seu dispor são proporcionais à importância da missão, afinal, não é todo dia que o destino do mundo encontra-se em suas mãos. Quer dizer, na maioria dos RPGs isso acontece, mas tudo bem. E como em qualquer outro RPG, cada personagem possuirá distinções em termos de níveis e atributos. Eldy é quem abusa das capacidades físicas, enquanto Ridza é responsável por fritar os inimigos com um sem-número de magias. Aliás, as artes místicas, como o próprio título do game sugere (mana é uma palavra que designa força extrema, sobrenatural), são o que há de mais importante no jogo, ainda que os combates, que acontecem em tempo-real, também rolam com armas como espadas. As magias poderão ser selecionadas pelos direcionais digitais, para, em seguida, serem ativadas por meio do botão R1 e executadas pela sacerdotisa.

No caso de Eldy, você ainda contará com um acessório especial, uma espécie de chicote que imobiliza os inimigos e permite que eles sejam arremessados contra objetos, paredes e rochas. Na verdade, ele também demonstrará como é caprichada a estrutura de *Dawn of Mana*, principalmente no que diz respeito à simulação física. Todos os cenários do game, que são vivos e repletos de detalhes, possuem elementos interativos que podem ser, de formas variadas, afetados pelo jogador.

>> O foco é o uso de magias, mas o jogador também conta com armas brancas e um chicote

Transformers: The Game

Robôs multifuncionais com 30 anos de idade mostram que não estão enferrujados

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Activision
- **Produtora:** Travelller's Tales
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3 PS2 PSP
- **Previsão:** Julho de 2007

>> Quando se é um robô desse tamanho, o mundo todo parece de miniatura

COMO ESTÁ PREVISTO para as três plataformas da Sony, cada versão de *Transformers: The Game* contará com funcionalidades exclusivas. Enquanto que no PS3 o foco será no visual, no portátil você poderá customizar as máquinas e ingressar em partidas multiplayer via ad-hoc.

AO LADO DAS *Tartarugas Ninjas*, *Transformers* é mais um clássico da década de 80 que, logo, logo, dará as caras tanto nos filmes como nos games. Caso você não tenha vivido na época em que esse seriado japonês era mania entre a garotada (por aqui, ele foi lançado apenas em 1987), as plataformas da Sony farão um belo serviço para mostrar o que acontece quando duas raças de robôs decidem aterrissar no planeta Terra e dar início a uma guerra de proporções inimagináveis.

Logo no início de *Transformers: The Game*, será preciso escolher entre uma das facções robóticas: os "pacíficos" Autobots ou os sombrios Deceptions. Pelo lado dos Autobots você defenderá o planeta e seguirá o mesmo enredo retratado no novo filme, cujo produtor é ninguém menos que o cineasta Steven Spielberg. Jogando no time dos Deceptions, você experimentará a sensação de ser do grupo dos vilões, e, possivelmente, de poder alterar os rumos da história.

LIBERDADE ACIMA DE TUDO

Entre todos os gêneros que poderiam ser selecionados para dar gás à adaptação, o escolhido pela Traveller's Tales é o mix consagrado de *GTA*, em que ação e exploração se misturam em um único pacote. Em um mapa relativamente grande, o jogador controla um robô que pode assumir diversas formas para evoluir ou se disfarçar, e tem liberdade de sobra para escolher o que fazer. Caso queira apenas se divertir, você poderá causar algazarras nas ruas e irritar policiais, que logo passarão a perseguí-lo. Este sistema está intimamente ligado à possibilidade de utilizar todos os elementos dos cenários como arma. Desde que você não atente contra a vida dos seres humanos presentes na metrópole, absolutamente tudo, de árvores a ônibus, poderá ser manipulado, arremessado em inimigos e devidamente destruído.

Como não poderia deixar de ser, os holofotes estarão voltados ao sistema de transformação dos robôs, que, no game, acontecerá ao toque de um botão. Ao adquirir a forma de um carro esportivo, helicóptero ou aeronave, por exemplo, você conseguirá despistar seus oponentes, ou, o que é melhor, utilizar de alguns artifícios exclusivos de cada espécie. Optimus Prime, Starscream e Megatron podem parecer palavrões para quem não é iniciado no universo de *Transformers*. Mas soam bem aos ouvidos dos fãs, que já contam com eles como modelos com presença confirmada no jogo.

>>Spielberg é quem dirige o filme que inspira o game

Alien Syndrome

Clássico dos arcades recebe versão para PSP

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Sega
> **Produtora:** Totally Games
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PSP
> **Previsão:** Maio de 2007

QUANDO UMA produtora como a Sega anuncia que está convertendo *Alien Syndrome*, um de seus principais clássicos, para o portátil PSP, o mínimo que se consegue imaginar é que a essência do game original será mantida. Mas não é bem assim: o game agora seguirá a cartilha de um RPG de ação. Em relação à versão de arcade, um dos únicos elementos a continuarem intocados será o multiplayer cooperativo, que no PSP suportará até quatro jogadores em uma mesma tela.

Para aqueles que conhecem o clássico, a principal diferença será notada no esquema de jogo, no qual o combate rola com dezenas de inimigos simultaneamente e sob uma perspectiva levemente inclinada acima do personagem. Mas antes que o jogo seja classificado como um simples shooter descerebrado, é preciso ressaltar que uma de suas principais propostas o torna muito mais estratégico: cada combate rende pontos que podem ser usados para evoluir armas, roupas e estatísticas, como em um RPG. O personagem poderá optar por uma série de classes, como por exemplo atirador de elite ou especialista em lança-chamas.

>> Os combates rendem pontos que servem para evoluir o personagem

Seja qual for a classe escolhida, o jogador encarnará o soldado de elite Aileen Harding. Ele, que supostamente possui uma fixação em perseguir alienígenas, terá a sua aventura contada por meio de uma narração que promete durar cerca de 20 horas e que será regada a seqüências parecidas com histórias em quadrinhos. Mas se você optar pela jogatina cooperativa, não fique achando que esse tempo será mais curto. Uma das características da modalidade é o fato de os inimigos terem sua Inteligência Artificial balanceada para que o desafio não seja mamão com açúcar.

Stuntman: Ignition

Luz, câmera, ação! A vida dublê pode ser perigosa, mas é divertida

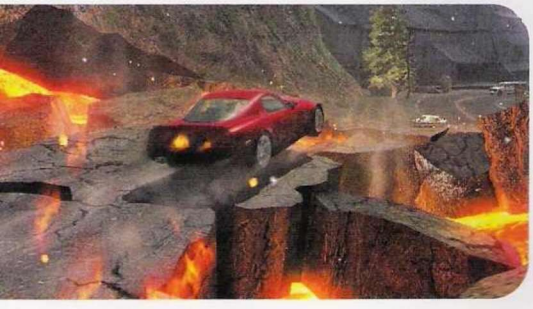
FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** THQ
> **Produtora:** Paradigm Ent.
> **Gênero:** Corrida/Ação
> **Plataforma:** PS3 PS2 PSP
> **Previsão:** Junho de 2007

JÁ SE PASSARAM cerca de cinco anos desde que *Stuntman* surgiu para PS2 e virou de ponta-cabeça o gênero de corrida. No game, em vez de buscar o primeiro lugar no pódio, o jogador realizava as mais arriscadas manobras sob orientação de profissionais de cinema. Em outras palavras, você encarnava um dublê. Agora, a seqüência parte rumo à nova plataforma da Sony. E, o que é melhor, sem deixar o PlayStation 2 de lado.

Basicamente, a essência de *Ignition* continua a mesma do original. Ao todo, o game contará com cerca de meia dúzia de filmes principais subdivididos em, aproximadamente, 36 missões diferentes. Ao contrário do primeiro game, em que um vacilo fazia você repetir tudo o que já havia sido gravado, na seqüência haverá um pouco mais de tolerância e você poderá repetir certas tomadas que não ficarem legais.

A proposta do singleplayer já empolga, e a história é a mesma quando falamos a respeito dos modos multiplayer online, que, por meio da PlayStation Network, prometem reunir até oito jogadores em uma mesma partida. Em um dos modos, por exemplo, os usuários deverão competir em uma arena para ver quem "rouba" mais manobras de seus adversários. Outro terá um editor que permitirá o desenvolvimento de acrobacias próprias e, de maneira simples e prática, o envio delas para a rede. Deste jeito, outros jogadores poderão aceitar seus desafios e mostrar se dominam ou não a arte de ser dublê.

Como qualquer outro bom game de corrida, *Ignition* promete uma grande variedade de veículos: são mais de 25 opções entre carros, motocicletas e, por incrível que pareça, até mesmo barcos.



>>Saltos inacreditáveis e um constante desrespeito às regras de segurança

Castlevania: The Dracula X Chronicles

Estreando no PSP, série traz compilação com duas releituras de clássicos

MESMO SENDO conhecida por milhões de jogadores de todas as partes do mundo, a série *Castlevania* amargou um insucesso dos bravos com um de seus episódios do início da década de 90. *Dracula X: Rondo of Blood*, para o antigo TurboGrafx-16, até que era um game decente, mas acabou fadado ao esquecimento.

Mais de uma década depois, a Konami resolveu dar uma nova chance ao título. E além de ser a primeira aparição da série no PSP, o game virá acompanhado de sua clássica seqüência, *Symphony of the Night*, um dos jogos mais aclamados do PSOne.

Para quem não conhece *Rondo of Blood*, um pouco de história: o game foi o primeiro *Castlevania* lançado em CD e contava com gráficos e efeitos sonoros muito melhores do que nos episódios anteriores. No PSP, a promessa é de que a essência será mantida, presenteando o jogador com estágios imensos e uma trama envolvente. Alguns aspectos técnicos, entretanto, deverão ser remodelados. É o caso do visual, que, antes retratado em 2D, ganhará polígonos e um ar tridimensional. Mas essa mudança ficará restrita à parte estética do jogo e não influenciará em nada na jogabilidade.

Para a nova versão de *Symphony of the Night*, a Konami promete uma recauchutada de mesmo nível, com direito a conteúdo inédito e tudo mais, mas não ousou revelar absolutamente nada de mais concreto até o momento. Mas já se sabe que o jogador terá que dar muitas chicotadas em seres vampirescos.

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Konami
- **Produtora:** Konami
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PSP
- **Previsão:** 2° Semestre de 2007

>> O sistema de combate continuará o mesmo

O game será o primeiro da série para o PSP

Crush

Botando a cabeça para funcionar

EXISTE UMA teoria atual que diz que, para um game ser revolucionário, ele deve ser controlado por meio de movimentos, possuir gráficos embasbacantes ou ter uma experiência online sem precedentes. Geralmente, o fato de um game ser criativo não depende apenas disso, mas também das mentes por trás de seu desenvolvimento. Neste caso, benditos sejam os criadores de *Crush*, um dos jogos mais promissores já anunciados para o PSP.

Trata-se de uma fina mistura entre um game de quebra-cabeças e um jogo de plataforma que, em vários momentos, alterna seu estilo gráfico do 3D para o 2D. A trama segue os moldes de games irreverentes como *Psychonauts*, no qual todo o enredo se passa dentro da cabeça do protagonista; no caso de Crush, um homem que sofre de insônia e que, por meio da hipnose, decide voltar ao passado e resolver problemas pendentes.

Esse é o diferencial do game: quebra-cabeças distribuídos em quatro tipos de ambientes e cada um deles estimula um determinada área do cérebro. Basicamente, todos os estágios são iniciados em 3D e, de imediato, contam com obstáculos aparentemente intransponíveis. O objetivo disso não é fazer o jogador desistir, mas sim utilizar a manobra que dá título ao game ("crush", em inglês, significa "espremer").

Ao acioná-la, o sistema do jogo analisará o ângulo do seu personagem e deformará o cenário de tal modo que as fases ficarão sempre diferentes. Em 2D, ações que antes pareciam impossíveis, como saltar de um prédio para outro, passarão a ser mais fáceis e intuitivas. E o que é melhor: você poderá retornar ao visual tridimensional a qualquer momento, bastando apertar um botão.

>> Às vezes, o único modo de encontrar a saída é visualizar o game em duas dimensões

>> Os quebra-cabeças do jogo vão queimar os neurônios de muita gente

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Sega
- **Produtora:** Kuju Entertainment
- **Gênero:** Quebra-cabeças
- **Plataforma:** PSP
- **Previsão:** 2° Semestre de 2007

Biker Mice from Mars

Para salvar seu planeta, ratos aceleram fundo em suas motocicletas

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Game Factory
> **Produtora:** Creat Studio
> **Gênero:** Corrida/Ação
> **Plataforma:** PS2 PSP
> **Previsão:** Outubro de 2007

ANTIGO SUCESSO dos 16-Bit, *Biker Mice from Mars* está de volta ao mundo dos videogames com seus ratos motoqueiros.

Desta vez, o trio de roedores embarcará em uma jornada para defender sua terra natal, o planeta vermelho que dá título ao game. Para impedir a destruição de Marte, eles precisam obter um artefato chamado Regenerator, que, obviamente, também é alvo de uma organização com fins nada pacíficos.

O pretexto é apenas um: fazer com que as corridas banhadas a muito tiroteio ganhem cada vez mais intensidade. Para essa finalidade, o jogador poderá utilizar diversas armas e itens especiais para enviar os inimigos para fora da pista. Tudo soa frenético demais e isso é boa notícia para os fãs do gênero.

A versão para PS2 ainda trará um diferencial: cada estágio contará com uma série de missões secundárias que, para serem executadas, exigirão um pouco mais de estratégia. Como se não bastasse, o jogo ainda terá quatro chefões que, no mínimo, cairão no gosto de quem curtia o desenho animado de mesmo nome. Será este o retorno triunfal dos Ratos Motoqueiros de Marte?

>> Durante as corridas, além de atirar, é possível dar saltos insanos

>> Você poderá controlar carangos e motocicletas

The Golden Compass

Uma menina e seu fiel e peludo urso polar

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Sega
> **Produtora:** Shiny Entertainment
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PS3 PS2 PSP
> **Previsão:** Dezembro de 2007

QUANDO UMA obra literária atinge o sucesso, é mais do que certo que ela receberá uma adaptação cinematográfica e um game inspirado no livro e/ou no filme. Baseado no primeiro episódio da saga *His Dark Materials* (publicada por aqui com o título de *Fronteiras do Universo*), *The Golden Compass* colocará o jogador na pele da jovem Lyra, ou, se você preferir, de Byrnison, um enorme urso polar.

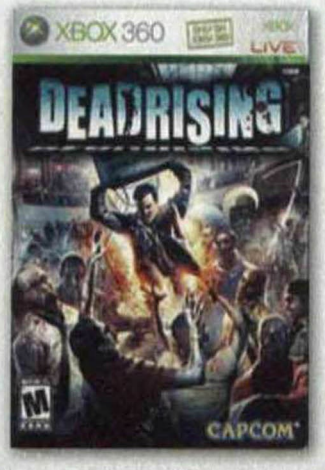
No controle da mocinha, o game se resume à exploração de cenários e coleta de itens. Sempre acompanhada de seu animal extremamente fiel, ela deverá resolver diversos quebra-cabeças para, ao longo do enredo, resgatar um de seus amigos que foi seqüestrado por uma organização secreta. Já no controle do "pequeno" urso, o jogo compreende diversos momentos de combates mano a mano. Sempre carregando a mocinha nas costas, ele poderá executar uma série de ataques especiais.

Embora ainda esteja rodeado por muitos segredos, já sabemos que o jogo será dublado por atores que estrelam o longa-metragem, como Nicole Kidman e Daniel Craig entre outros, e contará com alguns cenários originais jamais retratados antes no livro ou na película.

>> Se ficar com medo, basta subir no urso polar que o acompanhará durante o jogo

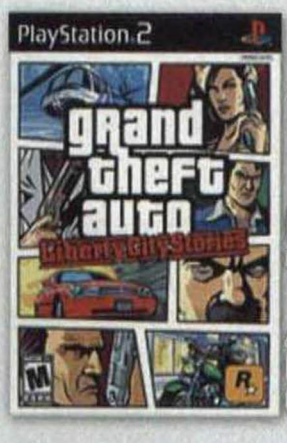
Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS



DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

>> Estilos variados e dificuldade acentuada são características de VF5

O MELHOR CONTROLE

Com o Virtua Stick High Grade, um joystick estilo arcade, o jogador alcança mais precisão em *Virtua Figter 5*, além de ter resistência para agüentar os trancos. O acessório custa cerca de US$ 80 no site www.play-asia.com

Virtua Fighter 5

Série de luta estréia em grande estilo no PS3

VOCÊ CONCORDA que *Tekken* e *Soul Calibur* são jogos de luta fáceis? Não? Então talvez você nunca tenha jogado *Virtua Fighter*. A série que levou o gênero luta para o mundo tridimensional coloca a concorrência no chinelo no que diz respeito a dificuldade e quantidade de golpes. E é por esse motivo que o jogo não faz tanto sucesso no Ocidente. Por outro lado, lá no Japão, *VF* é uma verdadeira febre. E agora que o quinto capítulo chegou ao PS3, a série está melhor do que nunca.

LUTAS EXTREMAS E GOLPES MILIMÉTRICOS

Pode parecer incoerente, mas *Virtua Fighter 5* consegue ser complexo com apenas três botões: defesa, soco e chute. A combinação dos três com o direcional forma a extensa lista de golpes de cada um dos 18 personagens (a descrição de cada um deles ocupa a maior parte do manual que acompanha o game).

O que separa os fortes dos fracos é justamente saber jogar bem, aprender todos esses golpes. Isso obriga o jogador a ficar um bom tempo na tela de treino. O lado bom é que o controle Sixaxis responde a todos os comandos de modo extremamente preciso e facilita a execução de combos, que são a alma do jogo. Somente encaixando uma série de golpes você consegue uma vantagem nas lutas, impedindo os adversários de contra-atacar.

Além da jogabilidade precisa, *Virtua Fighter 5* se mostra mais equilibrado que o jogo anterior, que apresentava personagens com muita disparidade de força. Pegue El Blaze, por exemplo. O novo personagem tem o mesmo estilo de Wolf: a luta livre. Mas o mexicano é um baixinho invocado, mais rápido e abusa das voadoras e agarrões. A quantidade de energia que ele tira do adversário é bem menor que o canadense Wolf, que, apesar de ser mais lento e mais forte, arranca mais energia.

>> Dezoito lutadores X centenas de golpes cada um = milhões de horas de briga

COLÍRIO PARA OS OLHOS

Outro coisa que dá gosto em jogar *VF5* é o visual. Os gráficos da série sempre foram caprichados, mas aqui a Sega foi mais longe. Aspectos que vão desde a musculatura até as vestimentas são retratados de forma extremamente real e demonstram o verdadeiro poder do

Jogo cedido por: House Games - tel.(11) 3326-0045 - www.housegames.com.br

>> O modo online ficou de fora desta vez

PS3. É possível ver os músculos se contraindo, o suor escorrendo pelo rosto, as roupas e cada fio de cabelo se movendo com o vento. Impressiona muito. Ainda mais com os cenários no mesmo nível, com arenas que apresentam reflexos foscos da madeira, chuva sendo atingida por socos e folhas caindo das árvores.

Pena que todo o brilho é levemente ofuscado pela falta de um modo online, que foi substituído pelo modo Quest. Aliás, esse modo é uma das coisas mais legais do jogo. Nele, você deve viajar para diversos fliperamas da Sega (todos eles existem de verdade no Japão) e enfrentar "pessoas" de verdade. Quer dizer, a IA dos personagens é inspirada em jogadores de verdade, o que aumenta o desafio. Cada local apresenta um tipo de jogador e há arcades em que só os feras participam. Outros, são apenas para quem quer se divertir.

Quanto maior o número de batalhas vencidas, melhor a sua posição no ranking. Ao vencer, você também recebe dinheiro, que pode ser trocado por centenas de itens como sapatos, calças, tiaras, braceletes e óculos para personalizar os lutadores. O grande objetivo é lutar, literalmente, para conseguir todas as peças do jogo.

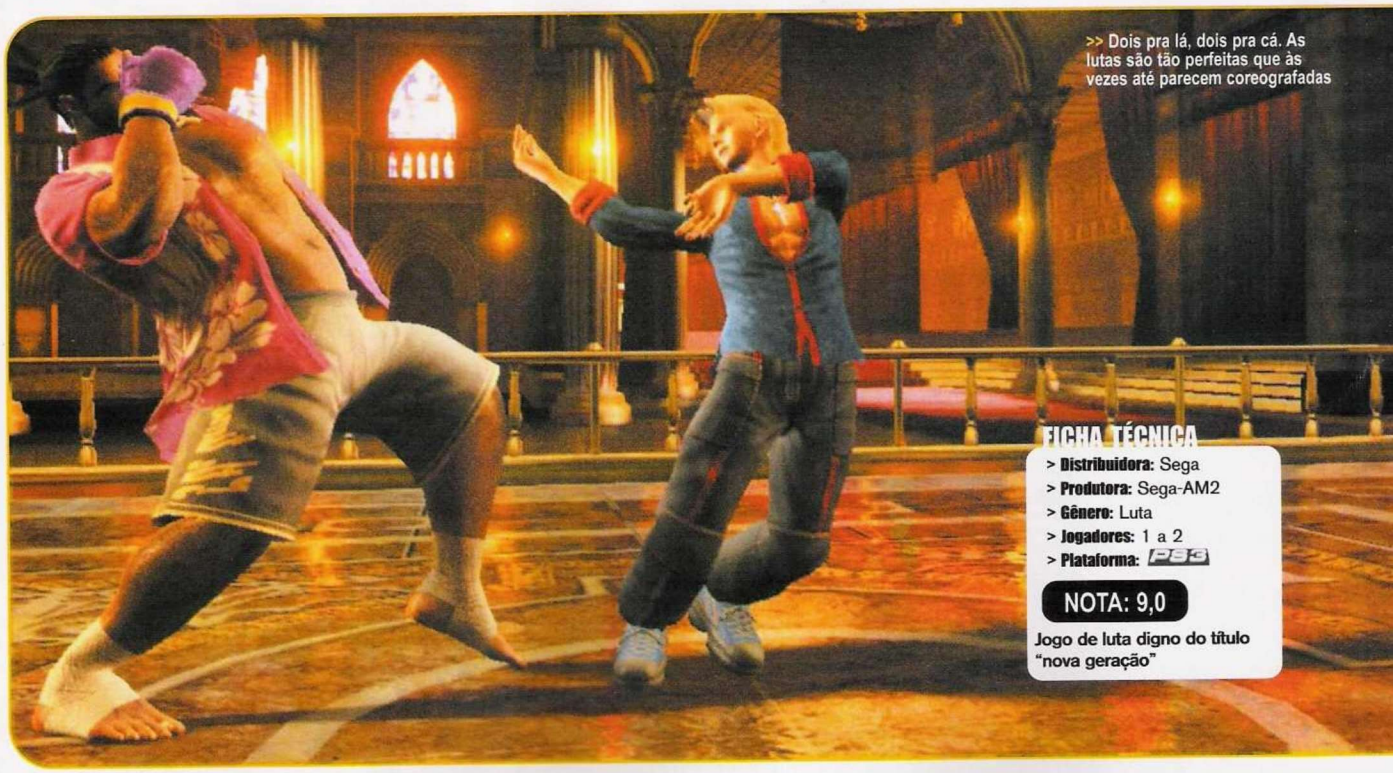
Desafio é o que não falta em *VF5*, um dos melhores jogos de PS3. Isso se você gostar de dificuldade. Se não, me desculpe, vá beber leite com pêra.

>> por Gustavo Petró

REPLAY

APANHEI MAIS do que mulher de malandro e lembrei por que *Virtual Fighter* nunca foi a minha série predileta.
Não dá para negar que a quinta versão da franquia da Sega impressiona: cenários detalhadíssimos e efeitos visuais impressionantes, principalmente no que diz respeito à musculatura dos lutadores.
As lutas realmente estão mais equilibradas e a gama de golpes está ainda maior, mas mesmo utilizando apenas três botões, esse é o game de luta mais difícil que me aventurei a jogar.
Confesso que é pura incompetência da minha parte, mas a verdade é que antes de pegar o jeito da coisa e conseguir um pouco de diversão, eu já estava bem irritado com o jogo.
Ao menos, já estou feliz que a leva de bons jogos para PS3 está começando a aparecer. Mas por enquanto, vou ficar com outros games. Esse eu deixo para o Petró degustar. Estou cansado de apanhar.

>> por Leandro Rodrigues **NOTA: 8,5**



>> Dois pra lá, dois pra cá. As lutas são tão perfeitas que às vezes até parecem coreografadas

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Sega
- **Produtora:** Sega-AM2
- **Gênero:** Luta
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Plataforma:** PS3

NOTA: 9,0

Jogo de luta digno do título "nova geração"

DEF JAM: Icon

Deu vontade de bater nos produtores deste jogo

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** EA Big
- **Produtora:** EA Big
- **Gênero:** Luta
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Plataforma:** PS3

NOTA: 6,0

Está bem mais bonito (e chato) do que as outras duas versões

VAI ENTENDER o que se passa na cabeça dos poderosos da Electronic Arts. *DEF Jam* é um jogo de luta que teve suas três primeiras versões (duas para PS2 e uma para PSP) muito elogiadas, tanto pelo público como pela crítica. E agora que tinha tudo para firmar os pés na nova geração como um tremendo jogo de luta de rua, eles resolveram mudar tudo.

Pra começar, trocaram a produtora do jogo. Em vez da japonesa AKI Comporation, quem produziu esta versão para PS3 foi a EA Chicago (mesma produtora de *Fight Night 3*). O resultado foi um tremendo estrago.

IGUAL A CARANGUEJO

Não é possível ter certeza de que foi essa mudança de mãos que fez o jogo piorar tanto, mas o fato é que agora tudo está muito chato. Os golpes, que eram as coisas mais empolgantes dos títulos anteriores, agora são lentos e pouco intuitivos. Tudo isso graças à "grande" idéia de colocar no jogo um sistema de golpes muito parecido com o de *Fight Night 3*. No jogo de boxe, o resultado foi ótimo, mas aqui tudo ficou mais complicado e limitado.

DANÇOU

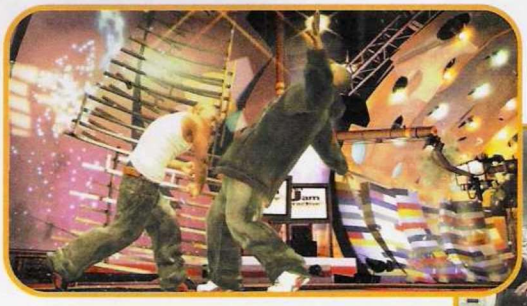
Agora a música passou a ter um papel mais importante dentro do combate. Os elementos do cenário "pulsam" de acordo com o ritmo da música. Em determinados momentos da trilha sonora, alguns objetos passam a ter uma função especial, que vai desde esmagar os adversários até acertá-los com uma explosão. Mesmo que você não decore a música, um sistema chamado "Scrath" (aquele movimento que os DJs fazem com os discos), consegue distorcer a música em tempo-real e facilitar o acionamento desses objetos.

Existe ainda a possibilidade de usar músicas do HD, mas aí nenhuma dessas opções funcionam, ou seja, a única graça do jogo vai por água abaixo.

O destaque positivo fica por conta da modelagem dos personagens e da criação dos cenários, que são lindíssimos.

Mas um jogo não é feito só de gráficos. Tenho certeza de que muita gente na AKI está dando risada uma hora dessas.

>> por Leandro Rodrigues



>> Até o cenário entra no ritmo da música

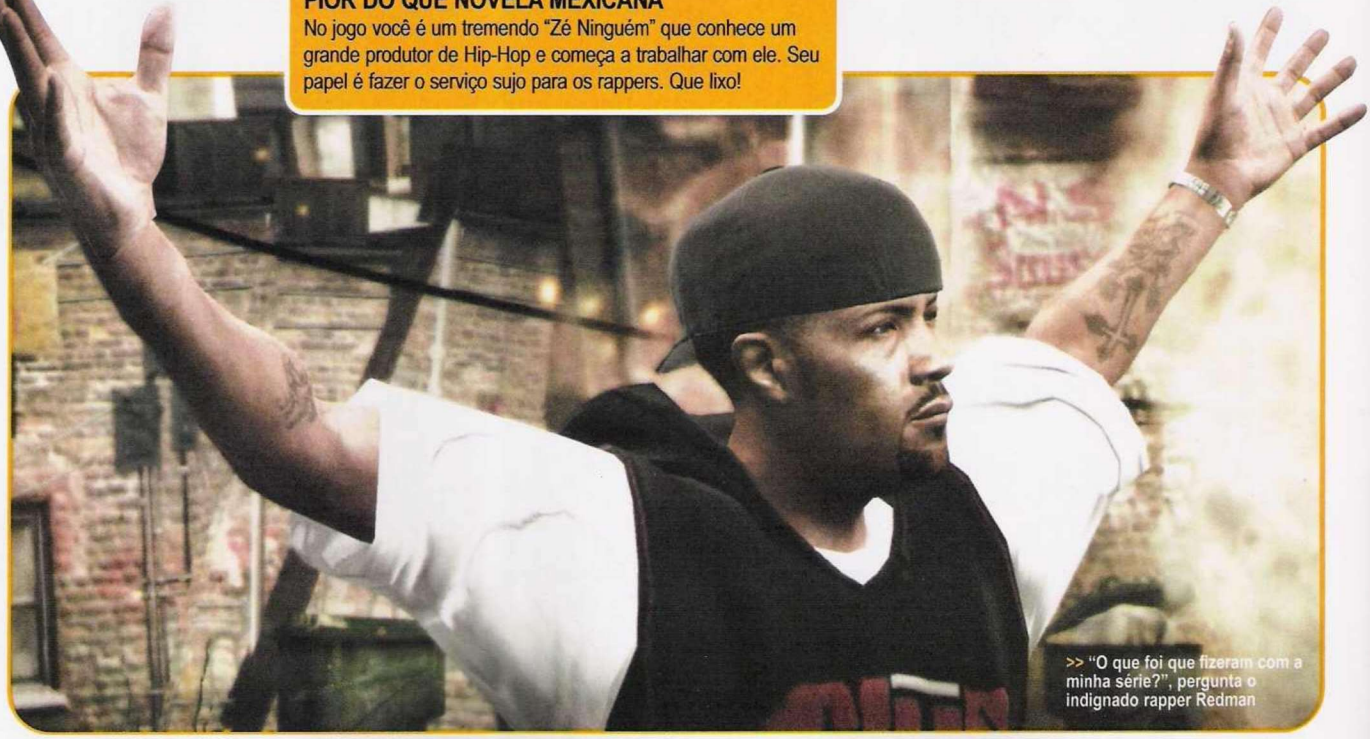
REPLAY

ICON FOI prejudicado por uma série de idéias ruins que o deixaram muito abaixo de *Fight for NY* para PS2. O novo sistema de combate é frustrante: você pode acertar milhares de socos e pontapés no adversário, mas só o que conta de verdade são os agarrões e os lançamentos contra objetos. Isso se você conseguir agarrar alguém, pois os controles são lerdos e imprecisos. Legal mesmo é fazer um "air scratch", ou seja, quando o rapper modifica a música para utilizá-la como ataque. É difícil realizar o movimento, mas ele traz um novo ar à série. Mesmo com um bom visual, *Icon* decepciona e vale somente pelas músicas.

>> por Gustavo Petró **NOTA: 4,5**

PIOR DO QUE NOVELA MEXICANA

No jogo você é um tremendo "Zé Ninguém" que conhece um grande produtor de Hip-Hop e começa a trabalhar com ele. Seu papel é fazer o serviço sujo para os rappers. Que lixo!



>> "O que foi que fizeram com a minha série?", pergunta o indignado rapper Redman

XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento

Ratchet and Clank: Size Matters

Competência para transformar uma ótima franquia de console de mesa em um excelente jogo para o portátil

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** SCE
> **Produtora:** Insomniac Games
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1 (2 a 4 online)
> **Plataforma:** PSP

NOTA: 9,0
Igualzinho ao do PS2, mas essa versão cabe direitinho no bolso

>> Clank é o especialista em solucionar puzzles

>> Vários planetas e um inimigo mais estranho do que o outro

FÉRIAS?
Ratchet e Clank estavam na boa, curtindo as férias, quando uma garota chamada Luna aparece e pede uma demonstração de suas habilidades. Depois disso, ela é seqüestrada e as férias da dupla, claro, são adiadas.

RATCHET E SEU parceiro, o robô Clank, são presenças sempre garantidas no PlayStation 2. Não contente com o cartão VIP no console de mesa, eles trataram também de garantir participação no portátil da Sony. E já estão se sentindo em casa.

É SÓ QUERER

Size Matters é prova contundente de que quando uma produtora se dedica a uma produção exclusiva para o PSP, o resultado é sempre um jogo de qualidade acima da média.

Tudo o que existe na versão de mesa está presente no game de bolso: fases enormes, centenas de inimigos e objetos para coletar... não há como sentir falta de nada. As armas, que sempre foram o ponto forte da série, continuam presentes e basta um punhado de parafusos para comprar mais um monte delas. O sistema de evolução das armas, acrescentado nas duas últimas versões de PlayStation 2, foi mantido. Ou seja, quanto mais você utiliza determinada arma, mais poderosa ela fica.

Nos aspectos técnicos, também não foi sentida nenhuma queda. Está tudo no mesmo nível do PS2: dublagem e efeitos sonoros de qualidade e gráficos excelentes.

TUDO SOB CONTROLE

O maior problema do PSP é a ausência de um segundo analógico. Isso sempre ficou mais evidente em jogos do gênero plataforma, como é o caso de *Ratchet and Clank: Size Matters*.

>> Luna, a baixinha aí do lado esquerdo, acabou com as férias da dupla

Felizmente, a solução encontrada pela Insomniac foi uma das melhores que já apareceram no sistema.

A câmera é automática, mas você consegue ajustá-la usando os botões R e L do PSP. Sem falar que há um modo de visão em primeira pessoa que permite ao jogador visualizar as partes mais altas e baixas do cenário. Os direcionais têm funções distintas que permitem movimentos laterais sem alteração da posição da câmera. Ótimo para alvejar inimigos e desviar de ataques ao mesmo tempo.

O game também possui um modo multiplayer, que pode ser jogado online ou via rede sem fio. Mas nesse ponto as coisas não funcionam tão bem. Na modalidade em questão, todos os elementos de plataforma são deixados de lado, tudo que importa é saber atirar e ter uma boa dose de sorte. Os tiros partem de tantos lugares que não não adianta apenas ser bom, tem que ter santo forte. No começo pode até ser divertido, mas com o passar do tempo tudo perde a graça e fica evidente que esse modo só foi criado para encher lingüiça.

Mas esse modo atrapalhado não tira o brilho de *Size Matters*, que, sem dúvida, é um dos melhores jogos do PSP. A julgar pela desenvoltura da dupla nessa primeira experiência no portátil, não se espante se logo ela pintar novamente por aqui. Garanto que ninguém vai reclamar, principalmente se resolverem melhorar um pouquinho esse vacilo do modo multiplayer.

>> por Leandro Rodrigues

>> Só em videogame mesmo para andar com o farol alto em plena luz do dia

Test Drive Unlimited

A vida que você sempre pediu: passear pelo Havaí dirigindo carrões importados

O MAIOR PROBLEMA de converter um game de grandes proporções para um portátil é que em 99% das vezes o trabalho não dá um bom resultado. É a mesma coisa que colocar São Paulo dentro do Acre: você até consegue, mas vai ter que deixar algo de fora e adaptar outras coisas.

Test Drive Unlimited sofre desse mal, pois recria a mesma ilha paradisíaca presente no game original do X360 na telinha do PSP, com todas as ruas, cenários e o trânsito local. Para que tudo isso coubesse no jogo, foram feitos cortes excessivos na parte gráfica, o que deixou o título muito mais feio, além de bem mais lento do que outros jogos do gênero para o portátil. O som também ficou devendo: o barulho do motor parece ser o mesmo em todos os veículos.

Nada disso seria tão grave se fosse possível controlar as dezenas de carros com a mesma facilidade com que se pode comprá-los. O controle não responde com precisão, principalmente nas curvas, e isso compromete toda a jogabilidade. O GPS está muito pequeno na tela e dificulta a localização das provas e de outros locais como lojas e oficinas.

O modo online, que coloca diversos jogadores na ilha para que você possa encontrá-los e desafiá-los, é o grande destaque, mas sofre com o excesso de lags (as famosas travadinhas) mesmo em conexões Wi-Fi potentes. Ainda assim, vale a pena passar um tempo encontrando desafiantes.

Para quem não pode pegar a estrada para aliviar o estresse, *Test Drive* é uma boa pedida.

>> por Gustavo Petró

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Atari
- **Produtora:** Melbourne House
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Plataforma:** PSP

NOTA: 6,0

A conversão para o portátil ficou devendo em várias aspectos

>> Aproveite que não é de verdade e queime a borracha dos pneus

A promoção continua!!!
Detonamos o Slim
COMBO I - Aparelho + 2 controles + 1 memory card + 1 porta jogos + 1 camiseta exclusiva por apenas:
R$ 649,00
pagamento à vista ou 3X no cartão sem juros

Eu quero meu Play!!!

Aceitamos cartões
Produtos originais
Garantia extendida
Aprovação por telefone
Sedex para todo Brasil
Assistência técnica
Especializada em games
Aceitamos seu usado como parte de pagamento
COMPRE EM ATÉ 24 VEZES no carnê ou cheque

EM ABRIL na compra do aparelho GANHE SUPER MOCHILÃO*

RICKY Games

* Promoção válida até final do estoque * Sujeito a disponibilidade e aprovação de crédito

SHOPPING Fiesta • Av. Guarapiranga, 752 – Loja 65 – Sto. Amaro • Tel.: (11) 5687-4471 • www.rickygames.com.br

pvision

Nieo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

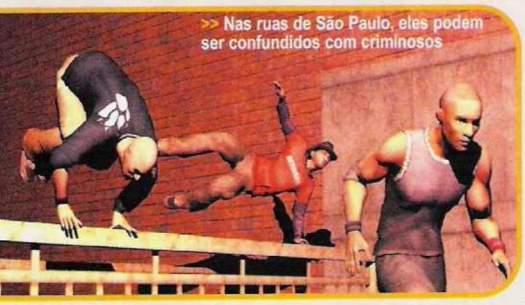
Free Running

Não existem obstáculos neste game. A não ser a fraca execução

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Eidos Interactive
> **Produtora:** Rebellion
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 6,0

Esporte da moda ganha seu game. Mas faltou um pouco de capricho


>> Nas ruas de São Paulo, eles podem ser confundidos com criminosos

>> O segredo é não olhar para baixo

FREE RUNNING é o nome menos pomposo do parkour, esporte de origem francesa. Seus praticantes têm por objetivo ir de um ponto a outro da maneira mais rápida possível, transpondo os obstáculos com acrobacias espetaculares e arriscadas. Certo, mas como é isso no jogo?

Você é uma espécie de Príncipe da Pérsia que não precisa combater inimigos nem realizar acrobacias para escapar de armadilhas; seu único objetivo é cumprir tarefas no mesmo estilo dos jogos da série *Tony Hawk's*, como superar uma determinada pontuação ou chegar a um lugar específico antes do término do tempo, por exemplo.

Apesar de a idéia ser ótima e ter muito potencial, a produtora não soube explorá-la muito bem no PS2. Além de contar com gráficos meia-boca, a jogabilidade apresenta problemas sérios. O controle não é preciso, as combinações necessárias para a execução das acrobacias não são muito amigáveis e os movimentos, especialmente os realizados no chão, demoram para ser iniciados.

Depois de passar por um extenso tutorial (que é necessário, caso você queira aprender todas as técnicas existentes), você tem acesso a fases que trazem diversos tipos de missões, desde corridas contra o tempo ou contra adversários até exploração com coleta de itens. Mas a melhor de todas, sem dúvida,

Atletas de parkour seriam ótimos heróis de jogos de plataforma

é uma em que você, no comando de um daqueles bonecos usados em testes de colisão de carros, ganha pontos levando tombos ou sendo lançado pelos ares após encostar em caixas explosivas.

Se a produtora tivesse um pouco mais de capricho, *Free Running* poderia ser um grande jogo para os fãs de esportes radicais.

>> por Felipe Azevedo

Lumines Plus

A idéia era tão boa que não poderia deixar de aparecer no console de mesa da Sony

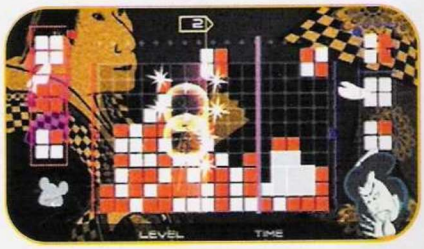
FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Buena Vista Games
> **Produtora:** Q Entertainment
> **Gênero:** Quebra-cabeça
> **Jogadores:** 1 a 2
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 8,5

Um mix entre as duas versões para compensar o tempo de espera

LUMINES É UM daqueles jogos que você nunca sabe se é bom comprar. Não que seja um jogo ruim, mas é de um tipo tão viciante que não há como largá-lo em pouco tempo. E isso pode ser um atraso em todo o seu trabalho.

Ao jogar *Lumines* pela primeira vez no PSP, pensei em como seria bacana uma versão para PS2. Tetsuya Mizuguchi, o criador do jogo, não tardou a enxergar o potencial deste quebra-cabeça em um console de mesa e agora o Play 2 ganha um misto de remakes: *Lumines Plus* é uma reprodução do primeiro jogo, mas com algumas skins a mais vindas da segunda edição, também para PSP.



>> A trilha sonora é um dos pontos altos

Para quem não conhece, esse é um jogo que se parece muito com *Tetris*, a diferença é que o jogador maneja blocos quadrados de quatro peças. O objetivo é não deixar a tela se encher com esses blocos. Para eliminá-los, é preciso juntar ao menos quatro da mesma cor. Além disso, é preciso esperar uma linha vertical passar por cima da sua formação, cuja velocidade é marcada pelo ritmo da música que estiver tocando. Na teoria parece muito mais complicado do que realmente é.

Nesta versão de PlayStation 2, há um multiplayer offline muito divertido. Dois jogadores dividem a mesma tela, mas ficam separados por uma divisória. As peças eliminadas na tela de um servem para atrapalhar o adversário.

Na prática, o game não mudou em nada. Mas quem estava acostumado com os quebra-cabeças na telinha do PSP pode demorar um pouco para encontrar o foco na tela da TV.

>> por Leandro Rodrigues

>> Quanto mais se joga, mais se quer jogar

Metal Slug Anthology

O clássico tiroteio frenético dos arcades chega à telinha do PSP esbanjando saúde

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** SNK Playmore
> **Produtora:** Terminal Reality
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1 (2 via Wi-Fi)
> **Plataforma:** PS2 PSP

NOTA: 7,0

É uma boa ter todos os divertidos jogos da série na palma da mão

CRIAR UMA coletânea da série *Metal Slug* foi a melhor idéia que a SNK Playmore teve nos últimos tempos. Isso porque jogar o divertido game de tiro nos fliperamas fazia você gastar toda a mesada em fichas: além de viciante, ele era muito difícil.

A grande vantagem de ter *Metal Slug Anthology* no PSP é possuir os sete games da série e não gastar nenhum centavo para usar os continues. E acredite, você vai precisar deles. São tantos elementos entulhando a tela ao mesmo tempo, como explosões, tiros e inimigos, que às vezes é impossível escapar da morte. E é justamente esse desafio, ao lado do humor escrachado que mostra seus adversários em situações embaraçosas, que faz a série ser tão boa. O visual no estilo clássico da SNK também ajuda: as animações são bem feitas e lembram bastante um desenho animado, o que embeleza a guerra de mentirinha.

O portátil ainda reserva partidas via Wi-Fi. Se estiver com dificuldades e passando muito tempo na tela de game over, um amigo pode ajudá-lo a chegar ao final de cada um dos games. No entanto, isso aumenta a dificuldade pois mais inimigos chegam para acabar com vocês. Só é uma pena que a dificuldade excessiva deixe o jogo chato depois de algumas horas, mas não chega a ser algo negativo.

>> por Gustavo Petró

>> Transportes também são utilizados no game

>> Atirar para cima (e para todos os lados) é essencial em qualquer jogo Metal Slug

INFINITY MULTIMÍDIA
CAM 3
Aqui Sua Diversão é Infinita !!!
SEDEX
Para Todo Brasil com Qualidade, Eficiência e Segurança!
Tudo em Vídeo Game com preços imperdíveis. Confira !!!
Memory Card Preço Imbatível !!
ATENÇÃO!!! COMPRAMOS, TROCAMOS E VENDEMOS QUALQUER VÍDEO GAME USADO !!!
Os Melhores Preços de Mídias em geral do Mercado !!!
SONY PHILIPS maxell LG SAMSUNG
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVA
Tel. 11 3337.7556
R. Santa Ifigênia, 211 - Lj. 22 - Térreo - Centro - São Paulo - SP - CEP: 01207-001

Marvel Trading Card Game

Mais uma armadilha para arrancar o dinheiro dos fãs

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Konami
> **Produtora:** Upper Deck
> **Gênero:** card-game
> **Jogadores:** 1 (2 online)
> **Plataforma:** PSP

NOTA: 6,0

Desperdício de bons personagens em um game descartável

ANTES DE gastar seu suado dinheirinho em *Marvel Trading Card Game*, responda à seguinte questão: você gosta mais de card-games ou do universo Marvel? Se a resposta for card-games, então pule para o próximo review e não perca seu tempo com este game, pois sua estrutura de regras simplória não se compara a de games mais competentes como *Magic the Gattering* e *Yu-Gi-Oh*.

Basicamente, esta é uma disputa matemática em que os cards batalham para ver quem tem mais pontos. Isso torna o sistema mais dependente da sorte do jogador, que precisa cruzar os dedos para receber boas cartas a cada turno, do que da malícia estratégica em saber como utilizá-las. Além disso, o visual do game é muito pobre e não apresenta nem mesmo os cards ampliados para que os fãs possam babar com suas ilustrações.

O real valor de *Marvel Trading Card Game* está na coleção de centenas de cards temáticos (ainda que diminutos) dos quadrinhos do Homem-Aranha, dos Vingadores e do Quarteto Fantástico. Existem cards que representam os heróis e vilões destas séries e até diferentes cards para representar um mesmo personagem.

Os jogadores mais competitivos podem participar de partidas multiplayer e torneios online contra outros usuários de PSP ou contra jogadores da versão de PC. As competições valem pontos para um acirrado ranking mundial. Mesmo assim, o jogo não empolga.

>> por Humberto Martinez

Chullip

Beijar todo mundo que encontrar pela frente. Na vida real, pode ser divertido. Já nos games...

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Natsume
> **Produtora:** Punchline
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 5,5

Existem jogos bem diferentes por aí, mas você não precisa jogar todos

ALGUNS PROGRAMADORES japoneses devem consumir muito suco de cevada durante o expediente. Só isso justificaria a quantidade incrivel de jogos estranhos e sem noção que surge daquelas bandas. *Chullip* se encaixa nesse grupo de jogos excêntricos. Lançado em 2002 no Japão, ele cruza o oceano e aparece na terra do tio Sam quase cinco anos depois.

Você controla um garoto sem nome, habitante de uma cidade japonesa nos anos 70. Seu principal objetivo durante o jogo é beijar o maior número de garotas (e outros monstros estranhos). A distribuição de bitocas aumenta a sua reputação de garanhão e o torna mais experiente. Quando maior a sua fama, mais chances você tem de conquistar o verdadeiro amor.

Mas não vá pensando que é só sair beijando – se fizer isso, vai tomar muito tapa na cara – para conquistar o carinho de suas pretendentes. Você precisa realizar pequenos favores para as donzelas, como enviar uma carta de amor, arrumar um telescópio, varrer a calçada... enfim, um pouco de tudo. O mais bizarro é que suas pretendentes podem ser até mesmo alienígenas e morar em cavernas, embaixo da sua própria cidade.

O game é tão fraco que, depois de ter jogado pouco mais de uma hora e de ter entendido o funcionamento do game, comecei a perceber que o som me dava sono. Os gráficos acompanham o nivel de todo o resto e ficam muito abaixo do que o PS2 pode fazer.

Quase nada se salva neste game pra lá de estranho. A melhor coisa é ficar longe. Ou tomar o mesmo "suco" que esses japoneses malucos estão tomando.

>> por Leandro Rodrigues

>> Pode ir sem medo de pegar sapinho

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.

Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!

A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

F: (19)
2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

>> Quantos mistérios escondem o olhar de Jade...

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Ubisoft
> **Produtora:** Ubisoft
> **Gênero:** Ação / Aventura
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2
> **Escondido desde:** Novembro de 2003

NOTA: 9,0

Parece infantil, mas não deve nada aos clássicos dos games

Beyond Good & Evil

Uma verdadeira obra-prima que não chegou aos olhos do grande público

Nos últimos anos, a maioria dos games explora a violência de alguma maneira. Seja em uma cidade onde o jogador pode fazer tudo o que quiser, em uma pista de corrida em que o objetivo é jogar o oponente contra a parede ou ainda em games de tiros, contra qualquer que seja o alvo que a produtora escolher. Em meio a essa banalização da violência, fugir do óbvio pode fazer com que um título se destaque no meio da multidão. Ou não...

SEM APELAR EM NENHUM ASPECTO

Idealizado por Michel Ancel, criador do personagem Rayman, *Beyond Good & Evil* apresenta Jade, uma jovem órfã que, ao contrário de tantas outras personagens femininas, não possui superpoderes nem abusa da sensualidade para chamar a atenção dos jogadores. Ela cresceu junto a seu tio, um porco humanóide chamado Peyj. Juntos, eles cuidam de um farol que, na verdade, é um orfanato para crianças que perderam os pais na guerra.

A narrativa de *BG&E* é o seu principal atrativo, com tomadas cinematográficas e enigmas inteligentes. A protagonista precisa enfrentar problemas verdadeiros como perdas e solidão, mas tudo regado a uma boa dose de ficção. A história se passa no planeta Hyllis, que sofre com o sumiço de órfãos, escravizados por uma raça alienígena chamada DOMZ. Jade é convocada pelo grupo de resistência Íris, que busca provas de um complô entre os DOMZ e a Alpha Section, um braço militar do governo local. Seu objetivo é se infiltrar nesses locais e tirar fotos que comprovem tal envolvimento.

UM CONJUNTO PERFEITO

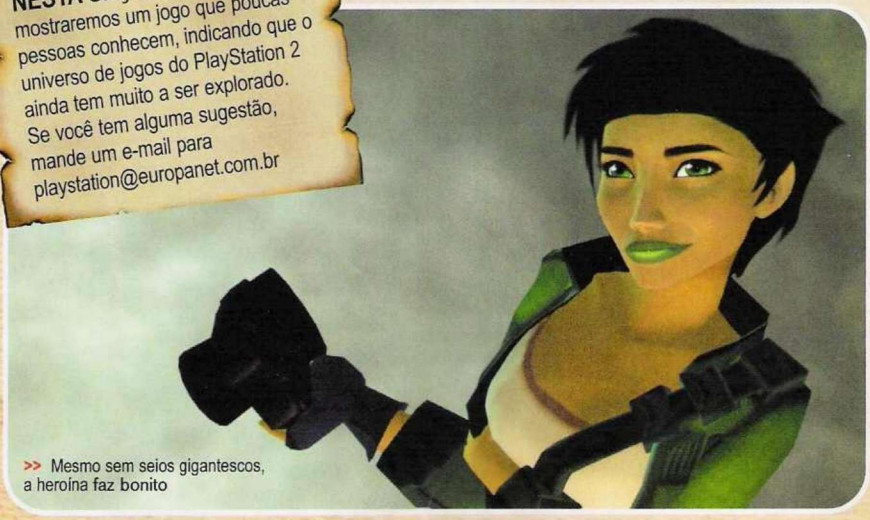
O jogador entra em confronto direito com os inimigos poucas vezes; normalmente, é preciso agir de maneira furtiva. Mas fique tranqüilo: o jogo fornece todas as ferramentas necessárias para que você enfrente os desafios propostos sem maiores problemas.

O visual é incrivelmente belo no PlayStation 2, com cenários detalhados e personagens bem modelados. A trilha sonora é impecável e tonifica, com maestria, os momentos de maior tensão. Para fechar com chave de ouro, o game possui uma movimentação perfeita e até a câmera, vilã constante em jogos do estilo plataforma, faz bonito e fornece o melhor ângulo em todas as ações.

Beyond Good & Evil consegue unir os principais elementos de um bom jogo, sem apelar em momento algum para fórmulas de sucesso vazias, que exploram a violência e a linguagem de baixo calão. Resta saber se não foi justamente por essa razão que o título ficou fadado a um injusto esquecimento.

>> *por Leandro Rodrigues*

NESTA SEÇÃO, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado. Se você tem alguma sugestão, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br



>> Mesmo sem seios gigantescos, a heroína faz bonito

>> Beyond Good & Evil foge do convencional

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Losango

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

Burno

>> por Leandro Rodrigues

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Produtora:** Criterium
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** 1- 4
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 8,0

Tem algumas novidades, mas faltou o principal: o modo Crash

Rápido como sempre, mas sem grandes surpresas, Burnout se despede do PS2

ESTA É UMA SÉRIE que poderia ser utilizada nas auto-escolas para demonstrar tudo o que não deve ser feito atrás de um volante. Depois de quatro continuações, chega ao PlayStation 2 e também ao PSP, *Burnout Dominator*, uma espécie de *Burnout 4.5*, um meio-termo entre *Burnout Revenge* e *Burnout 5*, o próximo game da série já anunciado para PS3.

NO LIMITE

Burnout Dominator demonstra que a série já explorou todo o potencial do PS2. Nenhuma mudança visual aconteceu, até porque a série já alcançou um patamar tão alto que qualquer tentativa de melhorar os gráficos poderia interferir na fluidez do jogo. A trilha sonora, como sempre, é de primeira. E desta vez teve espaço até para um single promocional da cantora canadense Avril Lavigne (veja box na próxima página).

JÁ FOI BEM MELHOR

Aquela máxima de que em time que está ganhando não se mexe é a mais pura verdade no caso de *Burnout*. Mas os produtores não levaram isso em conta. A série ficou conhecida pelas corridas insanas e, principalmente, pelo modo Crash, no qual o objetivo era causar a maior destruição possível. Infelizmente, alguém teve a péssima idéia de excluir esse modo e acrescentar outros. Só que nenhum conseguiu chegar perto da diversão que esse modo de destruição proporcionava. Agora também não é mais possível sair "atropelando" os carros que estiverem indo no mesmo sentido que o seu, como acontecia em *Burnout Revenge*. Se por um lado isso aumenta o desafio, por outro diminui um pouco a diversão. Outra pisada de bola da Criterium foi ignorar o multiplayer online: aqui, ele simplesmente não existe.

Burnout Dominator é um bom jogo, mas a série já viu dias melhores. Resta agora esperar a versão anunciada para o PS3.

NOVIDADES

O turbo continua sendo parte fundamental em todas as modalidades, mas o sistema mudou. Você ainda precisa fazer manobras perigosas para encher a barra e ativar o modo supercharge. Se conseguir usar todo o turbo, sem bater e sem tirar o dedo do botão, uma nova barra se enche automaticamente e seus pontos são contados em dobro. É possível chegar até a barra 15X, momento em que tudo na tela vira um borrão devido à alta velocidade e só os melhores pilotos conseguem prosseguir.

Todas as pistas contam com atalhos, mas alguns desses caminhos alternativos só podem ser liberados se um adversário for jogado em cima dos materiais que estão bloqueando o local.

DEIXOU SAUDADES

Burnout ficou conhecido por suas corridas malucas e cheias de colisões assombrosas. Outro fator que contribuiu com o sucesso foi o modo Crash, no qual o objetivo era causar os maiores desastres possíveis com diversos veículos. Esse modo infelizmente foi excluído desta versão. Sacanagem.

...t Dominator

NÃO TÃO SINGLE ASSIM

A canadense Avril Lavigne lançou há pouco tempo um single com a música *Girlfriend*. Você deve estar se perguntando "o que isso tem haver com *Burnout Dominator*?".

Bem, a Electronic Arts incluiu não apenas uma, mas quatro versões diferentes dessa música, com diferenças apenas no refrão, que são cantados em inglês, espanhol, japonês e mandarim. A versão em português ficou de fora, mas basta dar uma procurada no Google que dá para encontrar. Vale a pena: está muito engraçado.

MODOS DE JOGO

Burnout Challenge

Aqui só contam os pontos conquistados quando o supercharge é alcançado. Quanto mais alto o nível conquistado, mais pontos acumulados.

Drift Challenge (Novo)
Faça o maior número de derrapagens possíveis durante a prova. Só esse tipo de manobra conta neste modo de jogo.

Maniac (Novo)
O que vale é fazer manobras arriscadas.

Derrapagens, correr na contramão, tirar fina dos carros no tráfego... vale tudo!

Race
A boa e velha corrida em que o único objetivo é chegar em primeiro lugar. Vale de tudo, até jogar os adversários para

Como liberar os carros

Não pare na pista. Saiba agora o que é preciso fazer e em quais corridas você pode liberar todos os carros de Burnout Dominator

CLASSIC SERIES

CIRCUITO	ESTILO	CARRO	REQUISITOS
Glacier Falls	Maniac	American Classic	10.000 Maniac Points
Black Gold Highway	Race	Burnout Classic	2X Burnout
Glacier Falls	Road Rage	Drift Classic	3.000ft Drift
Spiritual Towers	Race	Euro Classic	Takedown Euro Classic
Bushido Peak	Dominator Challenge	Low Rider	40.000 Maniac Points

FACTORY SERIES

CIRCUITO	ESTILO	CARRO	REQUISITOS
Glacier Falls	Drift Challenge	American Drifter	3000ft Drift
Glacier Falls	Race	Limited ST	15 Near Misses
Tuscan Hills	Race	J Coupe	Takedown 2X J Coupe
Black Gold Highway	Maniac	Factory Sports	50.000 Maniac Points
Glacier Falls	Dominator Challenge	Factory GT	30.000 Maniac Points

TUNED SERIES

CIRCUITO	ESTILO	CARRO	REQUISITOS
Bushido Valley	Race	Tuned Drifter	9.000ft Drift
Autobahn	Near Miss Challenge	Custom Coupe Ultimate	2X Burnout
Autobahn	Maniac	Works M-Type	50.000 Maniac Points
Steeltown Works	Race	Tuned Muscle	3 Takedows no Tuned Muscle
Steeltown Works	Dominator Challenge	Super Coupe	80.000 Maniac Points

fora da pista para conquistar uma melhor colocação.

Road Rage
Está modalidade com certeza é mais divertida de todas. Dê o maior número possivel de fechadas nos adversários.

Quando mais acidentes você causar a eles, melhor.

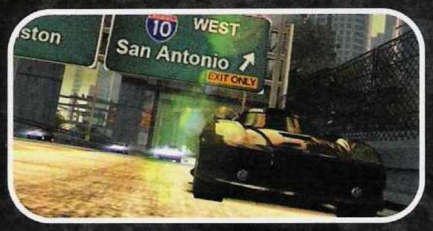
Near miss Challenge (Novo)
Aqui, só o que conta são os pontos vindos das finas tiradas dos outros carros.

Burning Lap
Corrida contra o tempo. A volta deve ser completada em um tempo menor do que aquele prestabelecido pelo jogo.

Eliminator
Corrida em que o último colocado no momento que o cronômetro zerar é eliminado. Fique de olho no relógio que aparece no canto esquerdo superior.

Gran Prix
Seqüência de três ou mais corridas. Vence quem fizer mais pontos no final de todas as corridas.

Dominator Challenge
Desafio final de cada categoria. Para ganhar a prova e levar o carro, você precisa ganhar a medalha de ouro.



HOTROD SERIES

CIRCUITO	ESTILO	CARRO	REQUISITOS
Ocean Drive	Maniac	Assasin	150.000 Maniac Points
Autobahn Loop	Race	Street Dodger	15 Near Misses
Spiritual Gate	Maniac	Custom Hot Rod	9.000ft Drift
Tuscan View	Burnout Challenge	Street Rod	Não bater mais do que 4 vezes
Autobahn	Dominator Challenge	Charger	50.000 Maniac Points

SUPER SERIES

CIRCUITO	ESTILO	CARRO	REQUISITOS
Bushido Valley	Maniac	Euro Super	100.000 Maniac Point
Tuscan Hills	Road Rage	American Super	9,000ft drift
Bushido Peak	Race	Super Muscle 3	3 Takedowns nele
Tuscan Hills	Maniac	Works GT	3X Burnout
Steeltown Works	Dominator Challenge	Super Prototype	150.000 Maniac Points

RACE SPECIALS

CIRCUITO	ESTILO	CARRO	REQUISITOS
Ocean Drive	Maniac	Oval Racer	9.000ft Drift
Steeltown Works	Race	US Circuit Racer	3 takedowns
Spiritual Towers	Burnout Challenge	World Circuit Racer	3X Burnout
Black Gold Higway	Maniac	Euro Classic LM	140.000 Maniac Points
Glacier Falls	Dominator Challenge	GT Racer	250.000 Maniac Points

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

PLAYBOY: THE MANSION

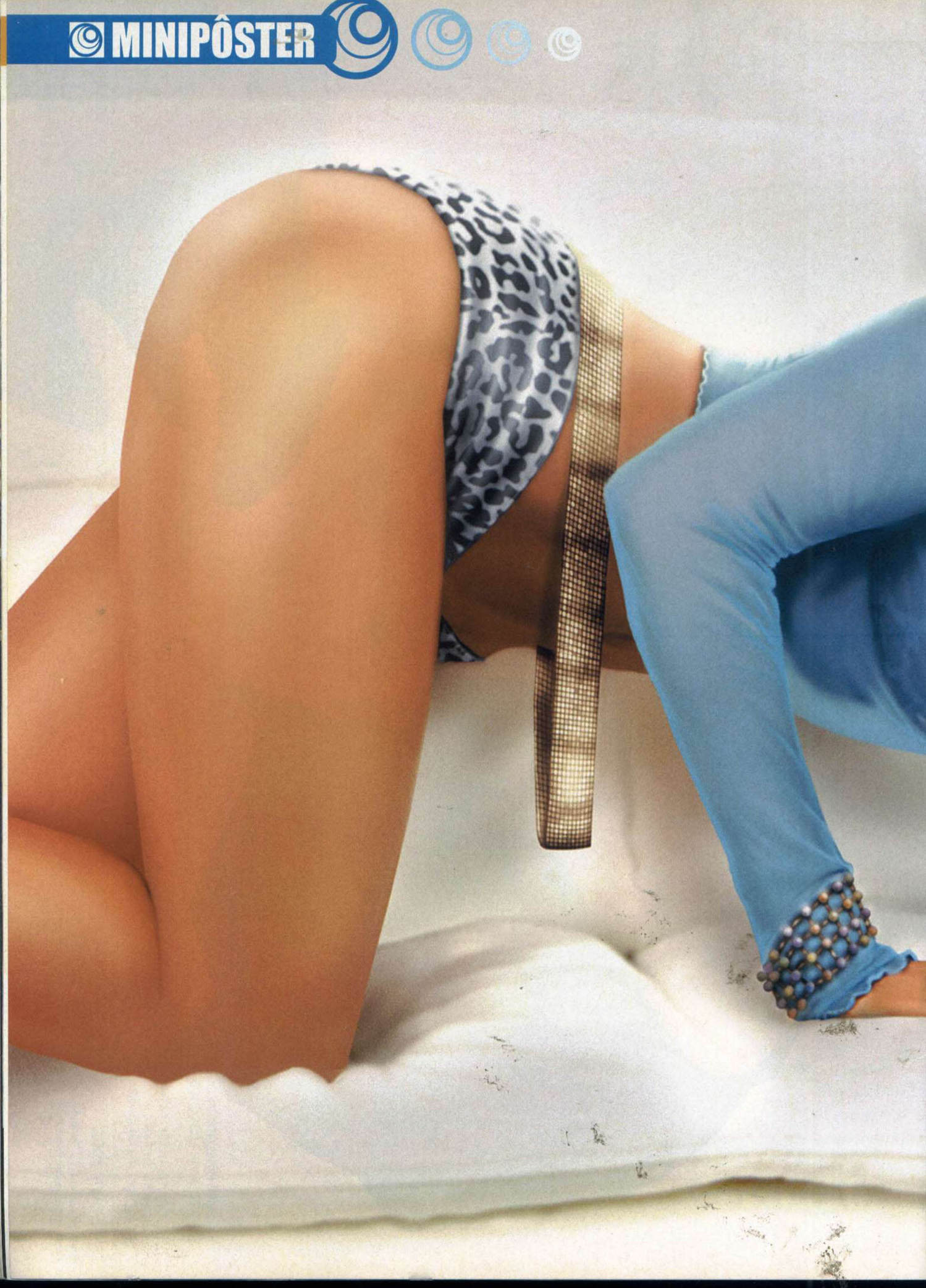
NÓS SABEMOS que o seu negócio é revista de videogame, mas no dia em que quiser dar uma variada, experimente o jogo *Playboy: The Mansion*. Com ele, você poderá conferir como é o dia-a-dia de um editor de revistas masculinas.

GAROTA PLAYSTATION
ABRIL 2007

NOME: Taciana Fonseca
IDADE: 23 anos
CIDADE NATAL: Uberaba - MG

VEJA MAIS FOTOS NO
WWW.GAMEBLOG.COM.BR

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima
Cabelo e Maquiagem: Érick Santos



NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

X- BOX

GAME CUBE

CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

CONTROLE PS II

COOLER DE SLIM

BASE DE SLIM

CONTROLE USB

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

BOLSA DE SLIM

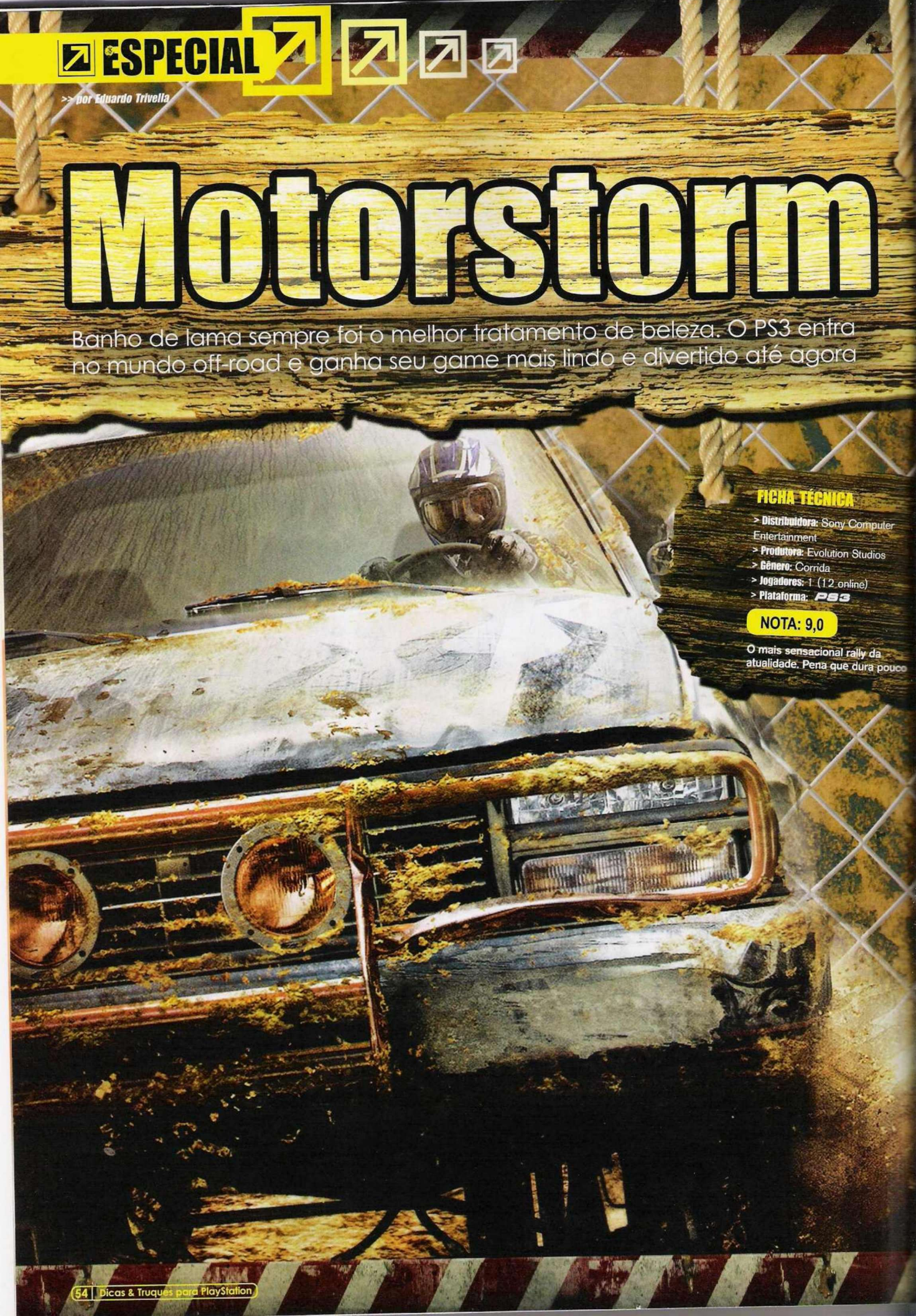
RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

>> por Eduardo Trivella

Motorstorm

Banho de lama sempre foi o melhor tratamento de beleza. O PS3 entra no mundo off-road e ganha seu game mais lindo e divertido até agora



FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment
> **Produtora:** Evolution Studios
> **Gênero:** Corrida
> **Jogadores:** 1 (12 online)
> **Plataforma:** PS3

NOTA: 9,0

O mais sensacional rally da atualidade. Pena que dura pouco

SE VOCÊ É UM DOS que ainda não acredita no potencial do PlayStation 3, é melhor se arrepender de seus pecados. *Motorstorm* é aquilo que os americanos costumam chamar de "killer app" ou "system seller". Ou seja, um título pelo qual vale a pena investir grana em um novo aparelho de videogame. Recentemente, a Sony disponibilizou uma versão versão demo do jogo em sua loja virtual, a PlayStation Store. Com apenas uma pista e escolhas limitadas para os veículos, a demo fez a redação da **D&T** ficar de boca aberta. Agora, com o jogo completo à disposição, nossa sala de testes mais parece uma piscina com toda aquela baba que escorre das mandíbulas alheias e se acumula pelo chão.

Não é fácil, mas eu vou tentar resumir a idéia principal em apenas uma frase: *Motorstorm* é a experiência automobilística virtual mais animal que se pode encontrar em qualquer sistema atualmente. Divertido, veloz, caótico e lindo de morrer com seus efeitos de lama e tudo o mais, o game só não é melhor pois é curto e tem algumas pequenas falhas que poderiam (e deveriam) ter sido evitadas.

>> Esse monte de "minhoca" é uma pista vista por cima. Agora imagine a quantidade de rotas possíveis

DESERTO AGRADÁVEL

O grande pecado de *Motorstorm* é sua curta duração. Na apresentação, você pode ver provas de acrobacias e drifting, mas tudo o que há no jogo são corridas tradicionais. Ainda bem que essas provas possuem características únicas que as fazem escapar dessa limitação. Se você contar as pistas, todas em cenários desérticos e deslumbrantes, verá que elas resultam em um número menor que os dedos que você tem (não vale contar os dedos dos pés). Mas elas trazem múltiplos caminhos que tornam única cada partida, já que você pode ficar combinando inúmeras vezes atalhos e picadas para descobrir o meio mais rápido de cruzar a linha de chegada. Como se vê, essas alternativas nos percursos não servem apenas para efeito de variedade, há também o fator estratégia que deve ser levado em conta.

Funciona mais ou menos assim: em determinadas pistas, o trajeto principal rola em uma ravina, mas se você olhar um pouco acima, verá que há caminhos secundários e mais perigosos que seguem pelas laterais. No volante de um caminhão ou de um carro, o mais indicado é seguir pela ravina; mas se o jogador estiver acelerando uma moto ou um buggy, vale a pena se arriscar pelo traçado mais difícil e ganhar segundos que podem fazer diferença no final. E para cada caminho escolhido, chega-se a outros e assim sucessivamente.

Independentemente da rota, não se pode esquecer que essas são pistas de rally; portanto, qualquer buraco atingido sem prévio planejamento pode resultar em um acidente de proporções absurdas. Peças saem voando para todos os lados e dá até para ver pequenos detalhes, como as molas dos amortecedores dando sua última "espremida" em uma câmera lenta de babar. O bom dessa imprevisibilidade é que, quando pensa que deu tudo errado, você pula para o primeiro lugar; e quando pensa que está no controle da situação, acaba caindo para a última posição. Isso me lembra uma sábia colocação de meu colega Felipe Azevedo: "O legal não é chegar em primeiro lugar. O legal é f*&%$ com os outros". Nisso não há o que discutir: *Motorstorm* é de f*&%$!

TUDO O QUE É BOM...

Motorstorm é divertidíssimo, mas a diversão tem hora para acabar. Além do reduzido número de pistas, o game só tem um modo de jogo singleplayer. Multiplayer, só online. Nada de competições em tela dividida. E o jogador, com exceção de algumas provas, nem pode escolher todos os veículos disponíveis no jogo. Não há nem um modo arcade para se tirar um lazer rápido com o carro e a pista de preferência. Para achar a combinação desejada, é preciso consultar uma a uma as provas do jogo.

No geral, o visual é excelente, mas as sombras dos veículos e personagens são muito reticuladas para a nova geração, além de que, ocasionalmente, você fica preso em alguns buracos e não consegue sair se não der reset. Em questão de sonoridade, os efeitos não poderiam ser mais perfeitos e ensurdecedores. Só a trilha sonora ficou devendo em quantidade, mas não em qualidade. Queens of the Stone Age, Monster Magnet e Reverend Horton Heat não me deixam mentir.

Agora é torcer para que a PlayStation Store nos brinde com novas pistas e outras surpresas em um futuro próximo.

>> por Leandro Rodrigues

>> As dificuldades enfrentadas por Kratos neste novo game beiram o impossível

God of War II

Divino, épico, grandioso. Adjetivos são insuficientes para descrever este game

COM A CHEGADA da nova geração, muitos decretaram a morte prematura do PlayStation 2. Tolos. O melhor jogo do PS2 acabou de sair.

God of War 2 reúne todos os elementos de um grande sucesso, a começar pelo enredo. No primeiro jogo, Kratos fez um acordo com Ares, o deus da guerra. Mas além de quebrar o trato, matou a divindade e tomou seu trono no Olimpo. No novo jogo, Zeus, o deus dos deuses, expulsa Kratos de seu lugar de destaque. Agora ele deve ir atrás das irmãs do destino para reverter o ocorrido e acabar com Zeus.

Os gráficos são um espetáculo à parte. Efeitos de iluminação de cair o queixo, cenários grandiosos e repletos de detalhes e chefes colossais. E tudo rola sem nenhuma queda de velocidade. Incrível! A trilha sonora é de arrepiar. Em algumas batalhas, ela cria uma tensão forte que envolve o jogador por completo. A movimentação está ainda melhor do que no primeiro jogo. Além dos combos espetaculares, você agora pode trocar de arma ou selecionar magias em tempo real, sem usar os menus.

Praticamente tudo é perfeito em *God of War 2*, minha única reclamação é a curta duração. Mas mesmo se ele tivesse 50 horas de jogo, ainda seria pouco. E para os pessimistas, fica um aviso: *God of War 2* chegou e é só para o "pseudo-falecido" PlayStation 2.

INSTRUMENTOS DE GUERRA

- **Baús:** recipientes espalhados aos montes pelos cenários. Existem quatro tipos diferentes: verdes recuperam energia; azuis recuperam magia; vermelhos são utilizados para upgrades; amarelos para aumentar a barra Rage of the Titans.
- **Save Points:** toda vez que encontrar um local iluminado por um feixe de luz dourado, você pode salvar o jogo. Basta apertar R1 nesse local.
- **Upgrades:** junte orbs vermelhos para fazer upgrades em suas armas e magias. Basta entrar no menu de pause e fazer a operação.
- **Seqüência de Botões:** várias cenas interativas rolam durante o jogo. Em algumas, você precisa apertar o botão certo, na hora certa, para abrir portões, usar ganchos e, principalmente, para lutar contra chefes e inimigos mais fortes.
- **Urnas:** são tesouros escondidos pelo jogo. Cada um deles é destravado de uma maneira (veja o box *Tesouros Divinos*)
- **Gorgon Eye:** esses itens são raros. Quando conseguir juntar seis desses olhos, uma oferenda aos deuses é feita automaticamente e sua barra de energia aumenta.
- **Phoenix Feather:** também são artigos raros. A cada meia-dúzia de penas coletadas, sua barra de magia aumenta.
- **Cyclops Eye:** olhos que devem ser retirados dos ciclopes durante as batalhas. Ao pegar 20, você libera um conteúdo extra.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Sony
> **Produtora:** Sony Studios Santa Monica
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 10

Brutalidade e beleza no melhor game do PS2. Quem disse que ele morreu?

Detonado – Modo Story

• RHODES

Dentro da primeira sala, aproveite para descobrir as possibilidades de combos e golpes disponíveis no momento: você está com armas e poderes do final do primeiro jogo. Acabe com os inimigos e abra o portão. Siga até o final do corredor, mas tome cuidado com a mão do Colossus. Entre na passagem do lado esquerdo. Nesta sala, suba a escada e saia pela sacada.

COLOSSUS - ROUND 1

Nessa batalha, ele usa três tipos de ataque. O primeiro é um tapa frontal no meio da tela: use a esquiva com o analógico direito para escapar. Aproveite esse momento para desferir vários ataques na mão dele. Quando ele encher a mão de inimigos, fuja para não ser pego por algum "objeto não-identificado".

Repita todo procedimento até os olhos do inimigo se apagarem. Suba no muro do lado esquerdo o aperte R1 para lançar uma

pedra no Colosso. Do lado do mecanismo, há um baú com orbs verdes. Use novamente o R1 para subir na balista e ● para esticá-la. Pule no inimigo e repita a seqüência de botões que aparece na tela.

RHODES BATHHOUSE

Depois de cair em uma espécie de piscina, suba à superfície e colete os orbs atrás dos biombos (um deles tem um minigame com duas mulheres: tenha juízo!). Volte e desça pelo duto de água. No meio do caminho há uma grade, aperte e segure o R1 para destruí-la. Suba a escada do lado direito e salve o jogo apertando R1 no feixe de luz dourada.

Acione a alavanca e aperte o R1 para usar como suporte os caixotes que aparecem. Finalize com um pulo duplo para chegar ao outro lado, escale as paredes e abra o portão. Do lado de fora, acabe com os inimigos e suba a escada. O Colosso vai tentar pisar em você, use o ● para escapar e suba pela parede do lado esquerdo.

COLOSSUS - ROUND 2

Use a esquiva com o analógico direito para fugir dos golpes frontais. Nesse momento, ele deixa o punho dando sopa. Aproveite e desça o sarrafo. Quando ele andar para trás, significa que está preparando um golpe com os dois punhos. Esquive-se e repita o processo até ele cair apoiado sobre o punho, no fundo da tela. Use o gancho para chegar ao outro lado, aperte ● para subir no monstrengo e, em seguida, repita a seqüência de botões da tela.

Pulando de volta para o chão, você deve repetir o mesmo procedimento que adotou até agora. Quando fizer o segundo risco no rosto da estátua, ela vai agarrar você. Seja rápido e aperte L1 e R1 alternadamente para não ser esmagado.

>> Quando as coisas ficarem feias, apele para o poder Cronos Rage

RHODES PALACE

Abra o portão no alto, vire na primeira à direita, salve o jogo e vire para o lado direito. Passe o corredor, use R1 para agarrar a estátua do lado esquerdo e empurre-a até a frente do portão. Aperte e segure ✖ para chutar a estátua para o outro lado e role para passar pelo portão. Antes de usar o dispositivo de pressão, puxe a estátua para o lado direito. No novo corredor, vire à esquerda e pegue no alto a Urn of Gaia. Volte e deixe a estátua em cima do dispositivo de pressão.

Elimine os inimigos do corredor da esquerda, dê preferência aos arqueiros junto à porta. Suba no elevador do lado direito e acione a alavanca. Ao chegar à janela, acerte o olho do Colosso e desça.

EASTERN RAMPARTS

Zeus oferece a Blade of Olympus para você e dá uma explicação suspeita sobre o motivo dessa ajuda. Suba a escada do lado direito e use ✖ para subir nos beirais do lado direito. Avance pela passarela e, novamente,

tome cuidado com os arqueiros. Use R1 para abrir o portão, quebre a janela e siga pela passarela.

Caso seja atingido por um dos arqueiros, elimine todo mundo, volte e pegue a escada do lado direito. Passe pelas vigas, salve o jogo e suba a escada.

Desça pela corrente, elimine os inimigos e levante o portão. Desça, corra pela ponte e se prepare para o terceiro e último confronto com o Colosso.

COLOSSUS - ROUND FINAL

Tome cuidado com os riscos azuis que ele faz no chão. Corra até o fundo da tela, fique em frente à mão dourada e use R1 para girar e atacar o Colosso. Volte e tente tirar a espada, apertando e segurando o botão R1. Essa ação vai fazer com que sua arma desapareça.

Aproxime-se do Colosso e solte o especial (segure L2 e aperte ● várias vezes). Quando o Colosso ficar parado novamente, tente tirar a espada outra vez. O efeito é colateral mais uma vez e você perde sua barra de magia.

Agora fique do lado esquerdo da espada para que o Colosso tente acertar um golpe com as duas mãos ao mesmo tempo. Pule para escapar do impacto provocado por esse movimento e, em seguida, acerte golpes simples com ■. Repita o procedimento várias vezes até o Colosso ficar fraco e retire a espada de vez.

Com a nova arma em mãos, acerte golpes no braço do gigante e segure L1 para se defender do ataque. Quando o simbolo aparecer na tela, aperte o botão para jogar a espada e entrar no gigante.

COLOSSUS INTERIOR

Suba dois lances pelas passarelas, acabando com os inimigos e pulando os buracos. Depois de pular a viga azul, vire na passagem do lado esquerdo e use R1 para acertar a coluna azul. Continue subindo e use a grade da parede para se locomover. Assim que descer da parede, tome cuidado pois um bloco cai e destrói o chão. Suba na corda e atravesse para o outro lado. Continue subindo e entre na passagem da esquerda. Vá em direção à coluna do centro, quebre as correntes e use R1 para destruir essa parte da coluna. Volte e continue subindo.

Ao chegar à terceira coluna, dê a volta por ela, quebre as correntes e, mais uma vez, use R1 para fincar a espada na coluna. Suba pela corda mostrada na animação. Retorne à plataforma e continue subindo. Use a escada e acione a alavanca. Desça e acerte o pêndulo várias vezes.

Suba novamente e use outra vez a alavanca para levantar o pêndulo. Suba na corda, aproveite o momento em que o raio é desviado e passe. Suba e acerte a coluna mais uma vez. Quando o cenário começar a desabar, desça e pule pela boca do Colossus.

THE WRATH OF OLYMPUS

Zeus, em sua forma humana, vai aparecer e falar um monte na sua orelha. Depois, ainda o esafia para uma briga. Não importa o que você faça, você morrerá.

• TYPHON'S DOMAIN

Você precisa subir para escapar do inferno. Acabe com as mãos e suba o mais rápido possível. Vire para a direita e pule. Continue subindo até chegar ao Olimpo novamente. Fale com o espartano caido, salve o jogo e suba no Pégaso.

THE BURNING HORSE

Em cima do cavalo alado, você deve correr atrás dos inimigos. Acerte combos com ■ e, quando aparecer o simbolo ● na tela, pule no bicho e derrube um por um. No último, você é derrubado. Movimente o analógico esquerdo de um lado para o outro até estabilizar sua montaria.

THE LAIR OF THE TITAN

Depois de sobrevoar o local, desça eliminando os inimigos. No canto esquerdo inferior, há um baú com um Gorgon Eye. Suba novamente e golpeie os dedos do Titã para abrir caminho. Use as paredes azuis para chegar à área mais baixa. Acabe com os inimigos que estão no caminho, mas tome cuidado para não ser agarrado. Se isso acontecer, movimente o analógico esquerdo para os lados para se desvencilhar.

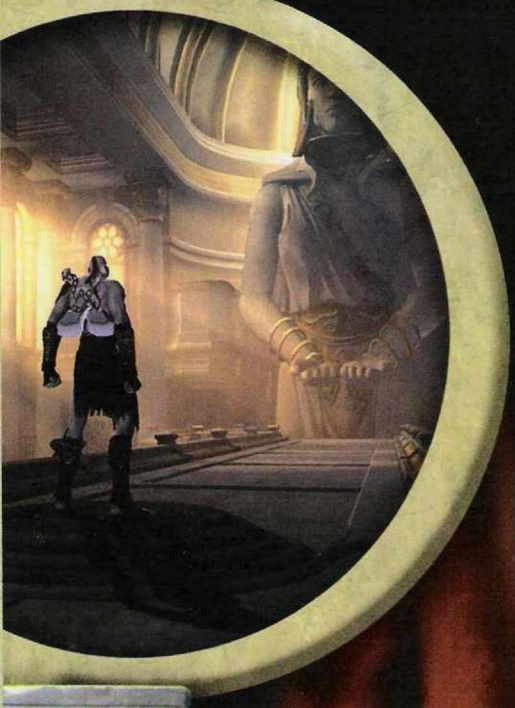
THE HAND CAVERN

Vá até o fundo da caverna e derrote o Minotauro. Continue em frente, destrua a grade que está nas cordas e desça. Siga para a área externa e derrote mais minotauros, mas não se esqueça de destruir as plataformas de madeira. Essa é a única maneira de escalar a montanha; se você não fizer isso, os inimigos não vão parar de surgir.

Suba as montanhas, desça pela corrente e você encontrará Prometeu, que é mantido prisioneiro. Depois da conversa, acerte-o. Quando ele ficar preso sobre o fogo, desça pela corrente que apareceu. Continue em frente e use as paredes para chegar ao próximo save point.

FIRE OF OLYMPUS

No final da passagem, há um baú com um Gorgon Eye. Escale a parede, entre na montanha e use o gancho para chegar ao outro lado. Para pegar o baú atrás das grades, desça pela corrente e suba pelo gancho para liberar o portão. No baú você encontra uma Phoenix Fheater.



Siga até o final da caverna para enfrentar as medusas. Acerte golpes simples com ■. Quando as damas de cobras na cabeça caírem, aperte ● para subir em cima delas. Depois, execute os comandos que aparecem na tela. Use a

esquiva com o analógico direito para escapar dos raios verdes que elas lançam. Se for transformado em pedra, movimente o analógico esquerdo para os dois lados e em hipótese alguma pule perto delas. Quebre a parede que foi liberada, siga pela passagem, pegue os dois baús e salve o jogo.

TYPHON'S CAVERN

Você está de frente para o titã: tome cuidado pois ele solta um bafo frio e forte que pode lhe derrubar. Use os elementos da tela para se esconder e evitar a queda até chegar à área circular. Golpeie a viga do lado direito e aperte R1 seguido de ● para derrubá-la. Suba pela nova passagem e aperte R1 para golpear os olhos do titã e ganhar a Typhon's Bane. Segure L2 para selecionar a nova arma e acerte alguns tiros no olho do titã.

Desça de volta e os caminhos estarão bloqueados. Acabe com os inimigos e use o arco para acertar os que estão no fundo da tela. Suba pela passagem do lado esquerdo. Acabe com os inimigos e abra os baús; em um deles há uma Phoenix Feather. Volte e acerte uma flecha no gancho do lado direito e nos inimigos ao fundo. Use os ganchos para chegar ao outro lado e faço o caminho de volta até onde estava Prometeu.

FREEING PROMETHEUS

Assim que sair da caverna, use o arco para destruir a grade à direita. Pule a ponte e pegue o Gorgon Eye. Volte e continue rumo a Prometeu. Ao chegar aonde ele está, use seu arco para derrubá-lo na fogueira e ganhar a habilidade Rage of the Titans. Acabe com os inimigos que aparecem.

Use o arco para acertar a estrutura de madeira e suba pela corrente da plataforma que caiu. Antes de seguir pela corrente que está na horizontal, suba pela parede ao fundo e siga para a esquerda. Entre na caverna e pegue a Phoenix Feather.

Siga pelo caminho da direita e atravesse outra corrente. Desta vez, inimigos vão tentar derrubá-lo. Use ● para fazer o mesmo com eles. Desça para o local baixo e abra o baú com Titan Orbs. Use o poder Rage of the Titans para abrir a porta.

THE RETURN

Faça a escalada de volta. Ao chegar à mão do titã, acerte vários golpes simples para recarregar a barra da Rage of the Tirans. Ative-a quando estiver cheia e acerte todos os dedos do gigante para liberar Pégaso.

• THE TEMPLE OF LAHKESIS

Mais uma batalha "a bordo" de Pégaso. Enfrente os grifos e tome cuidado: alguns são montados por soldados. No final, você tem um confronto com o líder dos grifos, que logicamente é mais forte. Acerte vários golpes, pule em cima dele e aperte os botões corretos para cair no templo.

THE CLIMB

Suba a parede e, assim que chegar à terra firme, vire para a esquerda. Há dois baús desse lado e um deles possui uma Phoenix Feather. Volte e pegue o caminho da direita para salvar o jogo.

Suba a escada e use o teto para continuar subindo. Acabe com o soldados e dê prosseguimento à escalada usando a escada do lado direito. No alto, muitos cachorros vão cercá-lo: use o poder Rage of the Titans e acabe com todos.

Acerte os corpos pendurados por correntes para que um deles caia. Pegue-o e use a alavanca para descer ao templo. Lá dentro, solte o corpo em cima do dispositivo do chão para abrir o primeiro portão. Puxe a alavanca até o final para abrir o segundo. Passe rolando para chegar a nova área e chute a ponte.

CERBERUS

Do lado direito da ponte, você encontra um Gorgon Eye. Volte e pegue o caminho da esquerda. Quando o chão começar a desmoronar, role e passe para o outro lado. Suba perto das vigas e desça para enfrentar o cachorro de três cabeças.

O confronto é relativamente fácil. Primeiro, elimine os cachorros menores. Em seguida, parta para o combate franco com o cachorrão. Fique atento: quando ele correr em sua direção, segure L1 para se defender do golpe e aproveite para contragolpear. Quando um símbolo aparecer em cima da cabeça dele, aperte o botão correto várias vezes para arrancar a primeira cabeça.

Repita o procedimento com a segunda cabeça. Nesse momento, sua barra de poder

deve estar cheia. Use o Rage of the Titans para acabar com a terceira e última cabeça sem dificuldades. Com o inimigo morto, destrua as três estátuas que estão ao fundo e uma delas revelará um pedestal. Puxe-o e coloque-o no encaixe da parede. Suba, pegue o baú e salve o jogo.

THE SIREN'S SONG

Pegue o caminho da esquerda. Desça pela parede e suba a escada que está entre os baús. Use o teto para chegar à outra extremidade da ponte, acabe com os arqueiros e com os cachorros, pule para o outro lado e suba pela parede quebrada.

Acabe com os soldados e puxe a alavanca no final do corredor. Lá embaixo, no salão circular, você encontra as Sirens, mulheres que cantam tão alto que conseguem desnortear Kratos. Sempre que elas começarem a ficar azuladas, esquive para os lados. Depois, dê um contragolpe e finalize com o botão que aparece. Derrote três delas para abrir a porta. Antes de sair, suba na plataforma ao lado da corrente gigante e depois use a corrente para chegar ao alto. Atravesse pelo teto e pegue o Gorgon Eye. Volte, passe pela porta e salve.

• THE STEEDS OF TIME THESEUS

Atravesse a ponte formada pela corrente gigante. Suba pela parede e nem tente mexer na porta pois você ainda não tem a chave. Vá para o lado esquerdo e acione a alavanca para baixar a corda. Use-a para chegar ao outro lado e enfrentar Teseu.

Ele parece um senhor pacato, mas dá um bocado de trabalho. Acerte combos com golpes simples, usando ■. Quando ele levantar a arma, use a esquiva para as laterais. Mantenha o processo, até ele acender o cajado.

Se Teseu segurá-lo, faça o movimento apresentado para ativar o contra-ataque. Se ele levantar o cajado com as duas mãos, significa que vai lançar algumas vigas de gelo. Escape usando a esquiva para o lado oposto ao ataque. Quando ele subir, use o arco para acertá-lo.

Mate os minotauros que aparecem para recuperar energia e magia. Assim que estiver sozinho, mande flechas para cima de Teseu. Quando ele perder o equilíbrio, pressione o botão indicado e acompanhe o desfecho para adquirir a chave Horse Keeper's Key.

HOLDING THE REINS

Entre e suba por uma das laterais. No telhado, suba ao nível mais alto e use a corda para chegar ao outro lado. Use a chave para abrir a porta e o compartimento no altar ao fundo para ganhar o poder Cronos' Rage.

Agora, para dar um tremendo choque nos inimigos, é só segurar L2 e apertar o direcional para a direita. Acabe com os soldados e suba. Abra o baú do canto direito que possui uma Phoenix Feather. Salve o jogo e siga para o outro lado.

UNLOCKING THE BLINDERS'

Você está em frente a quatro alavancas coloridas e precisa girar cada uma delas e correr até o local que foi aberto para desativar o sistema. Comece com a verde: gire e corra para a esquerda. Depois, desça a escada em frente e pegue o Gorgon Eye.

Siga para a alavanca vermelha, corra para o lado direito e desligue o vermelho. Volte e repita o procedimento com as outras duas. Volte ao centro e use R1 para levantar a plataforma. Execute os movimentos para chicotear os cavalos. Faça o caminho de volta para o templo, passando pela corrente gigante.

RETURN TO THE TEMPLE

Escale a parede, destrua as pedras que estão no caminho e salve o jogo no final do corredor. Suba pelas pedras na sala cheia de água, vire para a esquerda e escale a nova parede. Na parte mais alta, também do lado esquerdo, você encontra um Gorgon Eye.

Desça. Antes de seguir pela esquerda, desça pela parede da direita e você vai encontrar uma parede rachada. Acerte alguns golpes e pegue a Phoenix Feather. Suba, pegue o caminho da esquerda e abra o portão para entrar no templo.

HEAD-SCRATCHER

Ainda não é possível usar o instrumento de pressão. Pule para uma das laterais e ande para trás. Abra os baús com Phoenix Feather e Gorgon Eye. Puxe o chafariz do meio da água e pule no duto.

Quebre a parede com R1 e suba à superfície. Pegue o Amulet of the Fates na estátua; ele permite que você desacelere o tempo apertando R1 + L1. Volte pelo duto, pise no dispositivo e acione o novo poder. Suba nas plataformas.

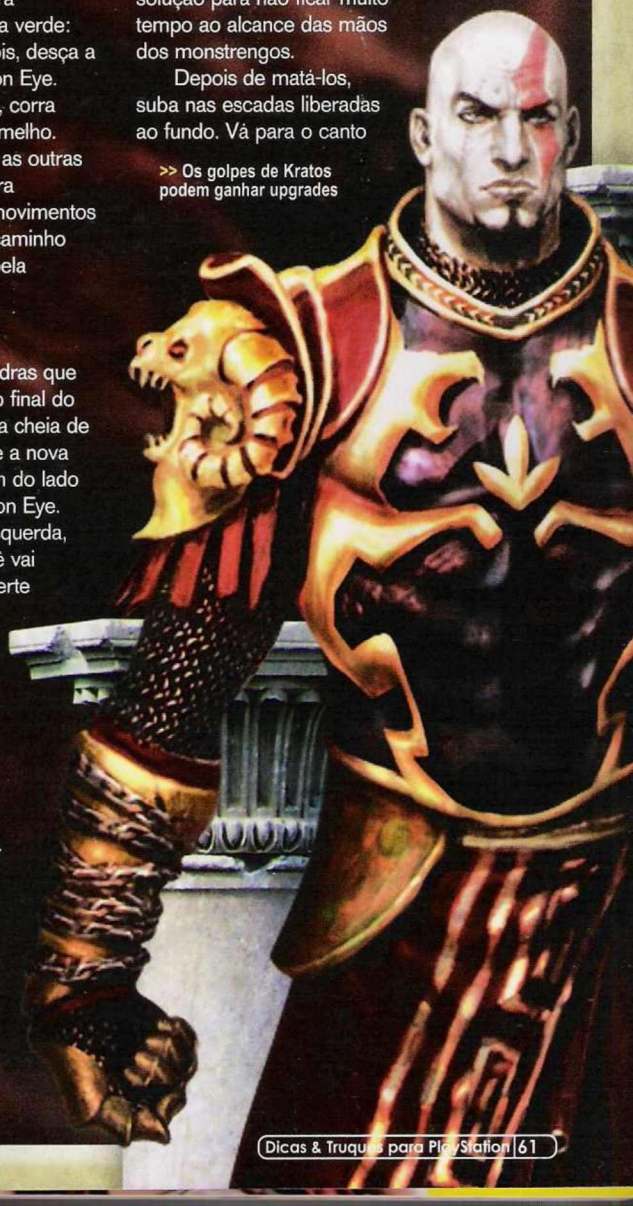
Pise no instrumento de pressão. Use o poder novamente, suba na mão da estátua ao fundo e destrua sua cabeça. Desça e pegue a Phoenix Feather do lado esquerdo. Saia pela janela e tome cuidado com os inimigos que parecem fantasmas. Existem montes deles por aqui. Acerte seus golpes e, quando eles entrarem no subsolo, mantenha o botão de defesa apertado.

THE GREEN SHIELD

Do lado direito dessa plataforma há um Gorgon Eye. Desça por uma das escadas e, na nova área, vários ciclopes vão atacá-lo. Abuse das esquivas para escapar. Combos rápidos são a melhor solução para não ficar muito tempo ao alcance das mãos dos monstrengos.

Depois de matá-los, suba nas escadas liberadas ao fundo. Vá para o canto

>> Os golpes de Kratos podem ganhar upgrades



esquerdo e puxe a estátua até que ela obstrua o raio que sai do olho esquerdo. Vá para o lado direito, acione a alavanca e empurre a nova estátua para cima da plataforma que baixou. Acione novamente a alavanca e use o pulo duplo para subir nela. Chute-a para o lado oposto e posicione a estátua no local correto. Desça e salve o jogo.

• EURYALE'S TEMPLE
THE BOG OF THE FORGOTTEN BARBARIAN KING

Com Kratos preso ao cavalo, execute a seqüência de botões para não se estatelar no caminho. Ao chegar à arena, ande em círculos e use as flechas de seu arco para acertar o rei de longe. Quando sua magia terminar, fique no centro do círculo e acerte combos a distância.

Assim que o botão aparecer em cima dele, aperte-o rapidamente para derrubar o cavalo. Seu inimigo está a pé, mas não sozinho: ele invoca ajudantes, e eles são a chave para a vitória. Acerte vários golpes até que eles caiam. Isso vai render orbs de magia. Aproveite e solte mais flechas no barbudo.

Por último, o rei fica gigante. Volte a andar em círculos e acerte golpes rápidos. Use a esquiva para escapar dos golpes de machado. Sempre que tiver um pouco de magia, mande flechas no grandão e ele irá diminuir de tamanho.

Quando o símbolo aparecer, aperte o botão indicado e continue a seqüência para roubar o machado. Acerte alguns golpes com ele e tudo estará terminado.

THE TEMPLE OF EURYALE

Siga para o lado direito do templo. Salve o jogo e continue em frente. Mexa no corpo caído e pegue a Euryale's Key. Volte e siga o caminho da esquerda. Depois de enfrentar os esqueletos, abra o portão ao fundo. Assim que passar pelo portão do lado direito, você encontra um Gorgon Eye.

THE RUINS OF THE FORGOTTEN

Hora de enfrentar um ciclope que está sendo guiado por um soldado. A primeira coisa a fazer é se livrar dessa peste. Chegue perto do gigante e aperte ● para agarrar o monstro com sua arma. Gire o analógico esquerdo no sentido indicado para derrubá-lo e solte o máximo possível de golpes. Repita o procedimento até acabar com ele.

Agora, só com o ciclope, desfira golpes simples e, assim que possível, use a Rage of the Titans. Quando o botão aparecer, faça a seqüência completa para retirar o olho dele. O problema é que, assim que você termina de matar um, outro aparece. Evite isso eliminando os inimigos pequenos que usam a corneta para chamar reforços.

INTO THE RUINS

Atravesse os corredores e passe pelos pilares que levam às cavernas. Desça e destrua as pedras no centro da tela. Use o R1 para chegar ao outro lado e passe pela seqüência de ganchos.

No meio do caminho, suba na plataforma do lado direito. Use o cipó para chegar ao outro lado e pegar o Gorgon Eye. Desça e siga até o fundo. Destrua os pilares e derrube os arqueiros. Aperte R1 para agarrar o pilar central e, em seguida, alterne R1 e L1. Elimine os inimigos e suba pelo que sobrou da estrutura.

BODIES IN THE WATER

A primeira coisa a fazer na sala circular é pegar os baús no canto superior direito. Equipe seu arco e acerte três tiros bem no local que brilha em azul. Suba até lá, usando o R1, abra os baús e pegue mais um Gorgon Eye.

Desça e acione uma alavanca para liberar o portão do lado esquerdo. Quebre a parede no fundo dessa cela e uma pequena passagem de água vai se revelar. Pegue o corpo, jogue na água e corra para o lado oposto da sala.

Pule a grade, destrua a parede e espere o corpo aparecer por ali. Pegue-o e coloque-o em cima do dispositivo de pressão. Vá para o centro da sala e pise no segundo dispositivo. Corra e role para passar pelo portão e salvar o jogo.

BLOOD RIVER

68. Para atravessar o rio de sangue, você deve descer na primeira engrenagem e usar a alavanca, girando o analógico no

>> É possível fazer inúmeras combinações de golpes e magias para trucidar os inimigos do jogo

sentido indicado. Elimine os minotauros que aparecem e continue girando. Pule para a segunda engrenagem e repita o procedimento. Quando alcançar a terceira, é só pular para terra firme.

No alto da montanha há um golem. Ele não é difícil, mas exige atenção. Fique bem perto e acerte vários golpes simples. Quando ele levantar os braços, corra no sentido oposto para escapar dos movimentos giratórios. Nesse momento, use o arco para acertar o golem de uma longa distância, mas tome cuidado pois ele joga pedras. Use a esquiva para escapar.

Use o R1 para agarrar o tronco da árvore e escalar o local. Continue pela parede e atravesse o cipó. Abra a porta do lado direito para que uma estátua do tempo apareça. Use o poder do tempo para diminuir a velocidade da roldana. Atravesse-a e siga para a direita.

Passe pelo corredor desviando dos feixes verdes, quebre a parede de madeira e use R1 para pular para o outro lado. Quebre a estátua do meio e empurre a pedra. Desça pela passagem que se formou e você verá que já esteve nesse local. Empurre a pedra que está perto da grade para o lado esquerdo.

IMPORTANTE: Volte a esse local depois de pegar o Golden Fleece. Aperte o botão L1 para desviar os feixes verdes e destruir as paredes. Com esse procedimento, você pode pegar a Urn of The Gorgons.

Aproveite que o prédio se inclinou, pegue a pedra que você jogou e empurre para o outro lado. Leve a primeira para a mesma posição e o prédio vai inclinar novamente. Use R1 para levantar e ● para derrubar a estrutura. Atravesse a ponte que se formou, use a parede para chegar ao lado esquerdo e destrua a árvore que está no caminho.

THE CAVE OF TORMENT

Dentro da caverna, fale com o soldado e enfrente outra medusa. Essa é mais rápida mas usa os mesmos ataques, lembre-se de não pular. Vá até o final do corredor e pegue a Phoenix Feather. Volte, pegue o soltado caído e solte-o em cima da esteira rolante, no meio do caminho, para destruir a roda. Termine a destruição e entre na sala para enfrentar outro cérbero.

CERBERUS II

Mais um inimigo em versão evoluída. Acerte combos no cachorrão e esquive para as laterais para desviar das investidas dele. Como este inimigo solta poderes de fogo, use a defesa para escapar. Continue com os combos e ele vai engolir o braço com o artefato que você quer. Continue com os golpes e recupere o Golden Fleece.

INTO THE TEMPLE OF EURYALE

Acione a alavanca do lado esquerdo da tela. Espere a porta lançar uma bola de fogo, defenda e o artefato que você acabou de pegar vai tratar da devolução e da destruição da porta. Siga para o lado direito e tome cuidado com a Medusa. Destrua a roldana do lado esquerdo e pegue o Gorgon Eye. Faça o caminho de volta até a entrada onde você enfrentou um monte de esqueletos. Destrua a porta defendendo o raio verde, desça a escada e abra o portão. Lá dentro, acabe com os corpos petrificados e desça a escada de mão.

Acabe com os inimigos menores e concentre-se depois no minotauro gigante. Acerte combos e esquive-se para evitar o golpe. Quando o símbolo aparecer, faça a seqüência para roubar a arma dele. Depois, gire o analógico no sentido indicado para finalizar o adversário. Repita o procedimento com o segundo inimigo.

Siga pela porta que se abriu. Suba no elevador e gire até chegar ao fundo. Destrua a cara na parede e pegue a Phoenix Feather. Com o local sem nenhum inimigo vivo, suba no elevador que está funcionando e ergue-o até a metade do caminho. Pule lá embaixo e escale o túnel do outro.

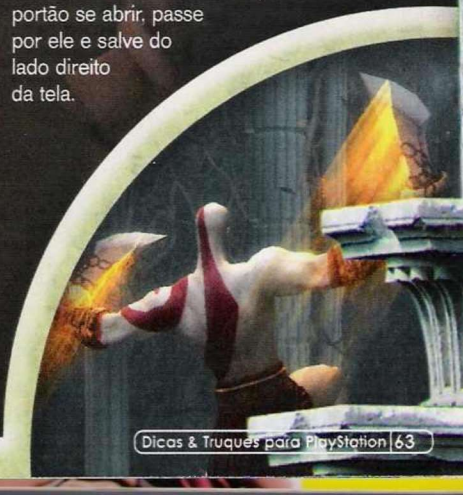
Salve o jogo e acabe com o inimigo. Vire à esquerda, suba pela parede, abra o baú e suba pela parede no canto esquerdo. Desvie das lâminas e desça do outro lado. Acione a alavanca e entre no túnel que se abriu. Passe rolando, acione a alavanca, volte e abra o portão rapidamente. Desça pela passagem aberta do lado esquerdo, mexa no livro com R1 e enfrente a irmã da Medusa.

EURYALE

Ela é mais rápida que a Medusa e sempre que transformar você em pedra, vai tentar destruí-lo de alguma maneira, portanto, seja ligeiro e movimente o analógico esquerdo para voltar ao normal. O mais importante nessa batalha é acertar combos curtos e usar sempre a esquiva para escapar do raio petrificante. Se puder usar o Rage of the Titans e também o poder do arco, use sem dó.

Quando Euryale se agarrar nos pilares, concentre os golpes naquele que ela está e, se ela subir para perto do teto, fuja pois ela vai pular em cima de você. Continue o procedimento até que o pilar caia na cabeça dela. Repita tudo mais uma vez.

Por último, ela vai tentar acertar muitas vezes o rabo na sua cabeça. A melhor alternativa continua sendo a esquiva. Acerte combos, poderes e se possível o Rage of the Titans. Finalize executando a seqüência que aparece. Use o novo poder Head of Eukyale em cinco soldados. Assim que o portão se abrir, passe por ele e salve do lado direito da tela.



EURYALE'S DEFEAT

Um enorme quebra-cabeças se apresenta nesse momento: é preciso ativar cinco torres gigantes. A primeira está logo a sua frente.

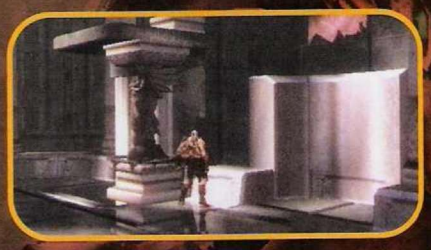
Use a alavanca para girar até a parte mais alta e fixar a torre. Pule para a plataforma em frente e puxe a alavanca. Use o poder do tempo, pule na água e passe pelo portão aberto.

Use a alavanca do lado direito para deixar esse portão permanentemente aberto. Na segunda sala, suba e acione a torre. Volte para a água e movimente a segunda alavanca. Use R1 para passar rapidamente pelos dois portões. Na terceira sala, suba, acione a alavanca e destrua o portão atrás desse mecanismo para pegar um Gorgon Eye. Desça para a água e estoure a porta rachada. Acione a quarta torre e siga pela passagem do lado oposto.

Vire à esquerda, acabe com os inimigos e ative a torre. Quando terminar, use o poder do tempo. Volte e suba pela escada de mão no corredor anterior. Ao chegar ao alto, use o poder do tempo novamente e os ganchos na torre que você levantou para chegar à passagem no alto.

Ligue o elevador acionando a alavanca. Acabe com os cachorros e, quando chegar ao alto, role pelo portão que está entreaberto. Passe pelas vigas de madeira tomando cuidado com os morcegos. Suba a corda do lado esquerdo para pegar a Phoenix Feather. Volte e siga em frente.

Destrua o novo golem que aparece, use a mesma estratégia do primeiro. Depois, pule para o outro lado e salve o jogo. Acabe com o grupo de esqueletos e suba pela escada. Puxe a alavanca no meio do caminho e continue a escalada. Caso queira mais um Gorgon Eye, siga para o lado esquerdo e volte ao cenário do confronto com o lider bárbaro. Ali existe um baú com 4.500 orbs vermelhos.



Volte à tela anterior e você estará novamente no Destiny's Atrium. Vire na porta à esquerda e use o poder do Fleece para rebater a bola de fogo. Passe pela beirada do precipicio. Do outro lado, desça a escada e siga pela nova caverna. Acabe com os esqueletos e use os ganchos para seguir. No vão entre o primeiro e segundo gancho, há mais um Gorgon Eye. Volte e continue passando pelos ganchos. Salve o jogo.

• THE HALL OF ATROPOS

Acabe com os fantasmas que estão no local; a melhor maneira é agarrá-los. Entre pela porta ao fundo, do lado esquerdo, e vá para a sala do lado direito. Aqui, o inimigo tem o poder de invocar minotauros. Acabe com esse inimigo primeiro (é preciso destruí-lo duas vezes).

Com a área livre, puxe uma das estátuas ao fundo e coloque-a em cima da plataforma móvel. Puxe a segunda, deixe bem próxima da primeira e gire a alavanca até o final. Quando a plataforma começar a baixar, empurre a estátua que estava sobrando para obstruir a descida.

Suba e siga para a próxima sala. Suba a escada perto das grades e pegue a área externa. Vire à direita e desça as escadas. Acabe com os dois minotauros gigantes abusando da magia Cronos.

Empurre a pedra que foi liberada, desça pela passagem e posicione a pedra em frente à escada de mão. Suba por ela e vire à direita. Destrua o suporte da estátua e empurre-a para o nivel inferior. Puxe-a e posicione-a no orificio no meio da plataforma, no centro da tela.

Suba novamente pela escada e, desta vez, vire à esquerda. Passe pela viga e vire à esquerda se quiser uma Phoenix Feather. Vá para a direita e abra o portão. Se quiser, você pode evitar a próxima luta correndo para o lado esquerdo e usando os ganchos para chegar ao outro lado.

Pise no dispositivo de pressão e pare o tempo com seu amuleto. Corra pelas raízes que se formaram, caia no vão entre as árvores e pegue a Phoenix Feather. Volte e repita o procedimento, mas desta vez seja mais rápido e vire para a esquerda. Mate os soldados, pise no dispositivo e pare o tempo novamente.

Vire para a esquerda no novo caminho. Repita o procedimento mais uma vez, passe no meio das árvores e entre pelo portão. Pegue os baús e abra o outro portão.

PERSEUS

Como ele fica invisivel no começo da luta, guie-se pela mancha preta que aparece na tela. Acerte combos curtos e não solte o botão de defesa em momento algum. Quando o símbolo ● aparecer, aperte o botão e execute o movimento.

Agora é mais fácil pois ele não está mais invisível. Mantenha os combos curtos, mas use também as magias Cronos. Aperte os botões que aparecem na tela para destruir a espada dele. Chega um momento em que Perseu defende todos os golpes. Use o Rage of the Titans para ficar mais forte e, em seguida, pule e dê golpes na diagonal com ■ para passar pela defesa dele. Faça a seqüência perto da parede para acabar de vez com Perseu e ganhar o escudo dele.

Pule pela passagem e volte ao salão inicial desse capitulo. Coloque o escudo na estátua que você posicionou no centro da tela. Gire a manivela e a estátua vai obstruir um dos raios que sai do olho da esfinge. Suba correndo e, no meio da viga, use o L1 para obstruir o segundo raio.

>> Com as asas de Ícaro, os céus são propriedade de Kratos

RETURN TO THE ISLAND OF THE FATES

Suba as escadas do lado esquerdo, para voltar à ilha. Ignore a passagem da esquerda e vire para o outro lado. Pule usando o gancho e mate os arqueiros. Passe o lago e abra os baús. Vá até a ponte quebrada e vire à direita. Suba pelos arbustos, acione a alavanca e passe pelo portão que foi aberto.

Pegue a Spear of Destiny, sua nova arma, no pássaro roxo. Puxe a Fate Statue para o lado da porta e volte para o local onde você pegou os dois últimos baús. Fique próximo da piscina e ative o amuleto. Corra pela piscina, pule usando o gancho e passe pela passagem ignorada antes que ela se feche para pegar uma Phoenix Feather, um Gorgon Eye e a Urn of Olympus.

Volte e coloque a Fate Statue em cima do círculo no centro da sala. Gire a alavanca de modo que a estátua fique apontando para o lado direito. Vá até a ponte e pise no primeiro bloco. Com ela alinhada, pare o tempo e pule para a plataforma do centro.

THE CROSSING OF THE LOWLANDS

Salve e prepare-se para uma das seqüências mais emocionantes do jogo. Deixe o dedo próximo ao R1 e pule para o gancho. Agora você precisa apertar o botão sempre que ele aparecer na tela para passar por vários pilares que estão desmoronando.

Ao encontrar as Sirens, a melhor maneira de acabar com elas é usando a magia da Medusa. Transforme-as em pedra e acabe com elas. Depois, elimine os minotauros com a magia de Cronos e a Rage of the Titans. Finalize com a seqüência indicada.

Mais uma caverna e mais inimigos chatos. Concentre seus golpes em apenas um. Quando ele for eliminado, orbs dourados serão liberados. Use a Rage of the Titans para eliminar o restante.

THE GREAT CHASM

Abra os baús, suba rumo à ponte e salve o jogo. Depois da conversa com Ícaro, uma luta bacana e simples; basta executar as seqüências de botões. No final, você cai da ponte junto com seu adversário. Quando estiver por baixo, faça o movimento de 360 graus no sentido anti-horário com o analógico direito.

Quando estiver por cima, aperte ■, ● e ▲ para desferir golpes. Continue com esse processo até que Kratos "convença" Ícaro a dar suas asas (Icarus Wings) para ele.

• ATLAS

Vá para o lado esquerdo e salve o jogo. Volte para o lado direito e escale a parede. Vire para o lado esquerdo e desça. Use a sua nova aquisição para planar. Use o pulo duplo e mantenha ✖ pressionado para continuar planando. Pule pelas correntes e entre no buraco no final do caminho.

Elimine os inimigos e acertes golpes no tecido que está no final da caverna. Puxe o osso que está no caminho e continue em frente. Puxe o osso novamente para dentro do orifício e ele formará uma escada para você. Suba.

Outra batalha com um golem. Esse é mais rápido, porém previsível como os outros. Espere até que ele use o movimento giratório. Pule e ataque por trás, segurando L1 e dando golpes giratórios com ■. Utilize também a magia de Cronos. Quando ele cair, a plataforma começa a afundar. Pule na parede ao fundo e veja o golem se levantar e jogar pedras em você. Use ✖ para pular lateralmente e escapar dos golpes. Pule de volta a plataforma e repita o procedimento. Empurre a pedra que sobrou perto da porta, passe por lá e use as asas para chegar ao outro lado.

INSIDE THE MIGHTY TITAN

Suba na plataforma do lado esquerdo e salve o jogo. Acerte a costela do lado esquerdo, pule na pedra que cai e use o gancho para chegar ao outro lado. Acabe com todos os casulos desta área e um caminho será revelado. Use a parede deste local para chegar ao teto. Abra os baús e voe

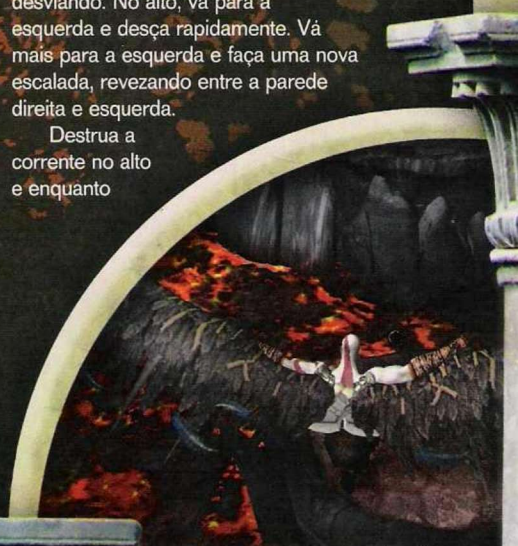
até a outra parede. Continue o caminho até a passagem de onde é possível avistar Atlas. Pule na parede do lado esquerdo e vá escalando até o outro lado. Desça pela corrente e pule na nova parede. Acerte as estalactites que obstruem o caminho e, depois da segunda, suba no buraco que existe no lugar para encontrar a Urn of Prometheus. Volte e continue em frente. Desça no começo dessa área, tome distância e plane sobre o lugar onde as colunas cairam.

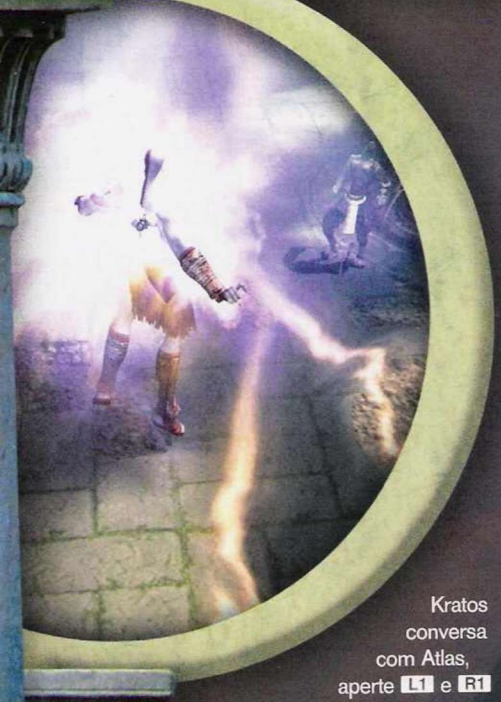
Voe até a área externa e pule nas plataformas presas por correntes. Acabe com os soldados e pássaros e gire a alavanca. Pule para as outras plataformas, sempre usando o poder de Ícaro. Salve o jogo, escale a parede e destrua as pedras que estão no caminho. No teto, use R1 para soltar e, logo em seguida, repita o botão para grudar no gancho.

Siga em frente, escale a parede e volte à plataforma do lado direito para encontrar duas pedras. Posicione a primeira no alto da rampa e a segunda paralelamente à primeira, só que na parte mais baixa. Coloque uma em cima da outra e empurre-as para o outro lado. Puxe a pedra mais alta para a plataforma em que você se encontra para chegar ao local onde está o baú. Antes, siga pela parede do lado esquerdo e pegue um Gorgon Eye.

Siga até o fundo e escale a parede. Só que essa não é uma parede comum: você precisa desviar das pedras que estão caindo. Pule da direita para a esquerda, sempre desviando. No alto, vá para a esquerda e desça rapidamente. Vá mais para a esquerda e faça uma nova escalada, revezando entre a parede direita e esquerda.

Destrua a corrente no alto e enquanto





Kratos conversa com Atlas, aperte L1 e R1 para não ser esmagado pelos dedos do gigante e ganhar o Atlas Quake. Use o seu novo poder contra os soldados que aparecem: basta apertar várias vezes o L2.

• THE PALACE OF THE FATES

Pule para a primeira plataforma, vire para a esquerda e pule para o lado esquerdo. Suba pela parede até a plataforma e pegue o Gorgon Eye. Siga para a entrada do palácio, acione a alavanca do lado direito e enfrente o ciclópe. Os verdadeiros inimigos aqui são os Boarmen, que tocam cornetas e chamam reforços. Acabe com eles e use a mesma técnica do primeiro ciclope. Puxe a alavanca do lado direito para o esquerdo, até que apareça uma área livre para você entrar.

Acione a alavanca no centro do quarto e tome cuidado com os espinhos que aparecem pelo chão. Você precisa esperar a porta sem grade se alinhar com o buraco do canto direito superior. Quando isso acontecer, corra até lá e puxe a pedra para que a sala pare de girar e as portas fiquem abertas.

Abra os baús e pegue a Crank Handle (manivela) na sala do lado esquerdo. Corra pela porta central e vire à esquerda para chegar à área externa.

EAST AUDITORIUM

Suba a escada do lado direito e coloque a Crank Handle no local adequado. Gire a manivela e pare o tempo. Desça rapidamente e siga pelo canto esquerdo, passando pelas chamas. Vire à direita e pegue a Phoenix Feather. Siga em frente e salve o jogo. Vá até o final do corredor, acione a alavanca e volte ao duto que solta vapor. Passe por cima, dê um pulo duplo e sobrevoe a grade que foi aberta. Vá até o fundo, elimine os cachorros e soldados e abra o portão.

THE AUDITORIUM OF LAHKESIS

Destrua a plataforma de madeira, pegue a pedra que caiu e empurre-a até o templo do canto direito. Coloque a pedra no lugar do homem que é um tradutor. Pegue-o, pois é preciso que ele leia o livro para você. Acabe com os inimigos no caminho, sempre protegendo o tradutor. Na sala do livro, três feiticeiros aparecem para invocar soldados. Acabe com eles primeiro e use a magia Atlas Quake para que os inimigos saiam de perto do tradutor.

Quando todos inimigos forem eliminados, pegue o tradutor e, de uma maneira delicada, bem ao estilo Kratos, faça-o traduzir tudo. Vá até a porta que está do lado esquerdo do livro e pegue a Key of The Ram. Abra o portão e siga pelos corredores, fazendo o caminho de volta até o East Auditorium.

Coloque a chave na porta do lado esquerdo do salão. Passe pela porta e tome cuidado na próxima esquina pois você vai cair em uma armadilha. Use a Rage of the Titans para acabar com todos os inimigos, só assim você escapa da morte certa. Depois, siga em frente e entre na passagem à direita.

THE GARDEN OF THE GODS

Depois de falar com Atenas, abra os baús do lado esquerdo. Um deles possui uma Phoenix Feather. Saia pelo corredor e ande até chegar ao outro lado. Salve o jogo.

SACRIFICE TO THE FATES

Leia a inscrição da porta ao fundo. Para abri-la, os deuses exigem um sacrifício de fogo. Espere a siren sair e use o poder da irmã da Medusa para que ela vire pedra. Vá até a alavanca do lado oposto em que ela ficou e espere até que ela vire torrada. Repita o processo outras três vezes. Entre no rio de sangue e nade até o lado oposto.

LIGHT AND ICE

Entre na sala azul e veja uma coruja congelada no centro. Desça e ative a alavanca atrás dela para descongelar uma porta. Atrás dela há um espelho refletor. Suba em uma das paredes quebradas para chegar ao teto. Destrua todas as estalactites para abrir passagem para os raios de luz.

Puxe o espelho até um desses raios para refletir a luz para a parte mais baixa. Use as três alavancas para alinhar a placa de metal onde o reflexo está batendo. Use a madeira na frente da coruja para posicioná-la em frente a cada uma das portas. Abra o portão e passe pelo corredor para chegar à sala redonda.

Destrua os casulos dos bichos, um no chão e mais dois no alto, perto do teto. Use a parede para chegar até lá. Gire a manivela o máximo possível e um gancho aparecerá. Aperte R1 para agarrá-lo e suba até a área mais alta. Abra os baús e se prepare para uma tremenda luta com muitos cérberos e dois gladiadores.

De preferência aos cães infernais: quando eles morrem, você ganha titan orbs e pode usá-los para invocar a Rage of the Titans. Use e abuse das esquivas para não ser vítima das armas dos gladiadores.

THE WEST AUDITORIUM

Suba a escada e salve o jogo. Abra o portão e desça pela outra escada. Puxe a estátua até o outro portão, use a alavanca e coloque a estátua de uma maneira que

impeça a porta de fechar. Entre na sala do lado esquerdo, pare o tempo e corra até o local onde a estátua estava originalmente. Lá existe um baú com a Gift of Health, que aumenta sua energia.

Novamente, volte à sala e entre no quadro. Pare o tempo imediatamente e corra na direção do tradutor. Quando chegar perto, aperte R1 para segurá-lo. Leve-o ao livro e use seu "charme" novamente para que ele leia tudo. Mexa na porta para ganhar a Warrior's Skull.

RETURN TO THE BALCONY

Vá até a alavanca perto do tubo de ar e gire-a. Dê um pulo duplo e mantenha o botão pressionado. Suba na sacada e puxe a alavanca para aumentar o fluxo de ar. Desça e gire a alavanca novamente. Dê um outro pulo duplo, desta vez para grudar no teto. Siga por ele, destrua a coluna e desça pelo elevador do outro lado.

Pule e caia do outro lado para ser recepcionado por quatro ciclopes. Eles são fáceis, mas não podem ter os olhos arrancados. Se quiser apelar, corra até o fundo, suba a escada e use o amuleto para parar o tempo. Depois é só descer e acertar um belo combo.

ENTRANCE TO THE UNDERGROUND

Abra a porta do outro lado do salão, abra os baús e salve o jogo. Vá até a sala oval e aperte R1 para segurar na corrente. Em seguida, aperte ● para descer. Quando o teto começar a baixar, acabe com as caveiras, principalmente a que tenta parar o chão, e volte rapidamente para continuar a descer. Abra o portão lá embaixo quando todos os esqueletos forem eliminados.

INTO THE PIT

Pule na corda e atravesse para o outro lado. Depois que a corda cair, pule na parede do outro lado e acabe com os arqueiros e medusas. Destrua a parede do local para liberar o Gift of Magic. Desça e passe para o outro lado, usando a parede e o teto que está à sua frente.

Próximo à área de vapor, use o arco para abrir um compartimento e pegar o baú com o Gift of Magic. Use as asas para planar para o lado esquerdo, tome cuidado com os pilares giratórios e entre no túnel da esquerda. Sobrevoe o vão e salve o jogo.

THE PHOENIX CHAMBER

Ignore a alavanca no centro da tela e pegue a passagem do lado esquerdo. Acabe com o inimigo e mexa na alavanca para baixar os espinhos. Use o arco para destruir a parede do lado esquerdo, volte e acione a alavanca novamente. Pegue o Hair of Boreas no dispositivo. Volte a acionar mais uma vez a alavanca e pare o tempo. Gire o dispositivo até a metade e pare o tempo outra vez.

Corra pelo corredor e passe pelo portão. Abra os baús e continue subindo. Puxe a estátua e leve-a para a próxima sala. Quando uma onda de fogo descer varrendo tudo, use a estátua como escudo. Empurre e use chutes para fazê-la se movimentar mais rápido.

Use o poder da Medusa para acabar com os inimigos que estão no caminho. Passe o azulejo que tem uma alavanca, posicione a pedra em frente a ela e acione a alavanca. Coloque a estátua no botão do lado esquerdo, espere o fogo baixar, corra e pise no botão direito para baixar o gancho. Pise e use R1 para chegar ao outro lado.

Puxe a urna com as cinzas da fênix para voltar à sala com aquela alavanca que você havia ignorado. Coloque a urna no centro, acabe com os inimigos e puxe o dispositivo. Pronto! A fênix ressurgiu das cinzas! Salve o jogo e suba as escadas. Puxe a nova alavanca e coloque a Hair of Boreas na porta. Passe pelo corredor e suba pela corrente para salvar o jogo.

RELEASING THE PHOENIX

Vire à esquerda e use o chifre para soltar a fênix. Duas novas plataformas aparecem: suba na da direita e pule na da esquerda. Voe até o portão do lado esquerdo, abra-o e entre. Puxe a alavanca no centro e use a plataforma que subiu como parede. Vá ao teto e destrua as duas correntes. Desça e puxa novamente a alavanca.

Acabe com os inimigos, puxe o pilar que apareceu e posicione-o entre o chão e a plataforma que desceu para impedir que ela suba completamente. Pule em cima dela e puxe o pilar para dentro. Suba nela, pule em cima do portão e quebre a outra corrente.

Gire a alavanca para elevar as plataformas lá de baixo. Volte e vire à direita. Gira a alavanca e entre em um confronto com a sombra. Use as magias que desejar pois tudo será recarregado depois da luta.

Lá embaixo, você vai enfrentar Scylla. Depois da animação, sua Rage of the Titans será melhorada: use-a para escapar do amasso que a grandona está dando em você.

SCYLLA

Comece acertando os tentáculos do lado esquerdo no momento em que ela levantar um pouco, liberando a plataforma de pressão. Pegue o corpo de seu amigo e coloque sobre ela para liberar um vapor. Voe em direção à cabeça de Scylla e acerte um tornado (L1 + ■). Ela vai tentar dar um golpe em você, mas ficará com o tentáculo preso. Suba por esse tentáculo e acerte golpes na parte que obstrui o caminho. Quando ela for destruída, aperte ● para cortar o tentáculo. Repita o procedimento

>> Tamanho nem sempre é documento

para cortar o outro. Como seu amigo não existe mais, você precisa acertar os tentáculos dos dois lados. Quando Scylla perder o equilíbrio, aproveite para puxar a alavanca que apareceu e revelar uma ponte. Atravesse e faça a seqüência na fênix para pegar uma carona.

• THE TEMPLE OF THE FATES

O templo está paralisado. Suba na plataforma do centro e quebre o cristal para que o tempo volte a correr. Pule na parte baixa da estrutura e mexa a alavanca de modo que o pino azul aponte para o canto direito inferior da tela. Mergulhe na água e puxe a alavanca.

Você precisa tocar os dois sinos que estão nessa tela, ao mesmo tempo. Escolha primeiro o da esquerda. Pule em frente ao sino e use R1 para segurá-lo. Alterne R1 e L1 para tocá-lo. Pare o tempo imediatamente e corra para o lado oposto. Suba no outro sino e repita o procedimento. Se você fizer tudo certo, o rosto da estátua vai rachar.

Vá até a manivela embaixo da estrutura central e posicione a viga de frente para o rosto. Suba na plataforma no centro e puxe a viga. Quando você soltar o rosto da estátua, já era. Entre.

THE THRONE OF LAHKESIS
THE SISTERS OF FATE
LAHKESIS

Curiosamente, a melhor maneira de atacar sua oponente é devolver os ataques. Toda vez que ela lançar o raio verde, aperte L1 para agarrar o raio e devolvê-lo. Tome cuidado com os ataques que deixam o chão eletrocutado. Use R1 para agarrar um dos ganchos. Depois de um tempo, ela passa a ficar apenas no alto. Continue usando o contra-ataque como arma até ela cair.

ATROPOS

Essa é à parte fácil: Atropos invoca vários soldados. Desvie dos poderes verdes que ela manda para cima de você. Não esquente muito com os soldados e concentre os ataques na senhorita destino. Assim que o símbolo aparece em cima da cabeça dela, execute a seqüência de botões.

LAHKESIS E ATROPOS

Com as duas unidas, use seu ataque giratório para golpear Lahkesis. Atropos tenta entrar pelo espelho, apenas desvie dos ataques dela. Quando Lahkesis cair, use o seu poder de parar o tempo, corra e acerte Atropos no espelho. Quando ela cair, o espelho vai se quebrar. Continue com os ataques no espelho até que ele se quebre por completo.

Repita o procedimento com os outros espelhos e, no terceiro, faça a seqüência de botões que aparece na tela.

THE TEMPLE OF THE ORACLE

Desça a rampa eliminando todos os inimigos que aparecem. No final da descida, acerte a porta liberada nas mãos e use R1 para abrir as travas.

CLOTHO - PRIMEIRO ANDAR

Acerte a mão do lado direito para liberar o caminho até a manivela. Gire o instrumento e entre pelo portão que foi aberto. Suba pela corda.

CLOTHO - SEGUNDO ANDAR

Comece acertando a primeira mão da gigante. Quando ela cair, corra para a alavanca do lado direito e puxe-a para abrir um alçapão. Quando a mão estiver lá dentro, puxe novamente a alavanca para prendê-la. Vá para a direita e acerte a outra mão. Com ela parada, suba pela corda e puxe a alavanca para acertar o segundo alvo.

Acerte a terceira mão, volte ao local da primeira e puxe a estrutura que está do lado esquerdo. Passe pelas três mãos caídas e trave-a no equipamento que está um pouco à frente. Pise no botão para encaixar a lança, acerte a mão mais uma vez e empurre o equipamento na frente da terceira mão. Pise no botão que

>> Combates aéreos também rolam desta vez

prende a terceira mão. Suba pela corrente e puxe a alavanca.

CLOTHO - TERCEIRO ANDAR

Acerte as duas mãos de Clotho. Pare o tempo e siga para o lado direito. Suba na parede cheia de raízes e acerte os corpos que estão ao lado do ferro. Desça e empurre o ferro bem na frente da gigante. Acerte as mãos novamente e puxe a alavanca. Assim que uma lança subir, aperte R1 e gire-a com o analógico esquerdo. Quando ela estiver na posição correta, puxe-a e faça a seqüência de botões para acabar com a última irmã do destino.

Com ela fora do caminho, corra pela porta aberta e passe nadando pelas portas para chegar em frente ao último espelho do destino. Salve o jogo e puxe a alavanca. Volte ao local onde você matou Clotho e rebobine o seu destino, usando uma das bobinas do lado direito.

Quando terminar, você terá 30 segundos para correr até o espelho.

THE FINAL BATTLE
ZEUS - ROUND 1

Com Zeus em sua forma gigante, não há muito o que fazer. Desvie dos ataques que ele lança e acabe com a siren. Use o poder de Cronos para eliminá-las mais facilmente. Quando o símbolo aparecer em cima da cabeça delas, aperte o botão correto para afetar Zeus. Repita o procedimento até que ele fique do seu tamanho.

ZEUS - ROUND 2

Seja mais cauteloso do que antes e use a magia Atlas Quake para acertar Zeus. Solte golpes de longa distância para não ser agarrado por ele. Aproxime-se do chefão dos deuses somente quando tiver oportunidade de usar o poder Rage of the Titans. Nesse momento, seja ligeiro e execute vários combos, de preferência, curtos. Sempre que Zeus levantar a espada para golpear, prepare-se para esquivar lateralmente. Depois, execute a seqüência de botões mostrada na tela.

Para finalizar o jogo, volte ao local da última batalha com Clotho. Rebobine novamente o carretel, corra para o espelho e se prepare porque o fim está apenas começando.

Tesouros Divinos

URNAS	COMO ENCONTRAR?	O QUE DESBLOQUEIA?
Urn of Gaia	Verifique o roteiro, na região Rhodes	10 vezes o valor dos orbs vermelhos
Urn of Gorgons	Verifique o roteiro, na região Blood River	Sua arma transforma inimigos em pedras
Urn of Olympus	Verifique o roteiro, na região Return to the Island of the Fates	Magia infinita
Urn of Prometheus	Verifique o roteiro, na região Atlas	Energia infinita
Urn of The Fates	Conquiste o nível Mortal no Challenge of the Titans	Aumenta o tempo para continuar um combo
Urn of Poseidon	Conquiste o nível Spartan no Challenge of the Titans	Rage of the Titans infinito

TESOUROS	O QUE VOCÊ PRECISA FAZER?	O QUE É?
Challeng of the Titans	Terminar o jogo em qualquer dificuldade	Um minigame de sete fases
Arena of the fates	Termine o jogo na dificuldade Titan	Outro minigame, ainda mais difícil
Titan Mode	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Dificuldade Ultra-Hard
Roupa 1	Termine o jogo na dificuldade Mortal	Cod of War
Roupa 2	Termine o jogo na dificuldade Spartan	Roupa da Hydra
Roupa 3	Termine o jogo na dificuldade God	(não liberado ainda, consulte próximas edições)
Roupa 4	Termine o jogo na dificuldade Titan	(não liberado ainda, consulte próximas edições)
Roupa 5	Termine o jogo na dificuldade Titan	(não liberado ainda, consulte próximas edições)
Roupa 6	Pegue 20 olhos de ciclopes	Roupa do primeiro *God of War*
Roupa 7	Conquiste o nível God no Challenge of the Titans	Roupa dourada
In-Game Movies High-Res	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Veja as cenas em alta resolução
In-Game Movies Story Format	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Assista às cenas do jogo na ordem correta
Credits	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Veja os créditos do jogo

>> por Fernando Wiek

ghos

>> Se você quiser vencer este game sem ficar com a cabeça quente que nem esse cara aí do lado, é só acompanhar o nosso detonado

Ghost Rider

Ajude o Motoqueiro Fantasma a desmantelar os planos de Mephisto, Blackheart e de seus comparsas infernais em um game de muita ação e aceleração

SUCESSO NOS QUADRINHOS desde a década de 70, o personagem Ghost Rider acaba de protagonizar um bom game de ação para o PlayStation 2, que também tem uma versão um pouco diferente para PSP. Fugindo um pouco da história do filme, que estreou mês passado no Brasil, o anti-herói da Marvel enfrenta inimigos vindos das HQs, como Lilith, Vengeange, Blackout, Scarecrow e o temido Blackheart, filho do senhor das trevas.

O enredo do game inicia-se quando Johnny Blaze faz um pacto com o demônio para salvar seu pai de um câncer mortal. Nesse acordo, Blaze recolheria almas para Mephisto e, em troca, ganharia poderes especiais e um visual assustador. Após um tempo servindo as forças do mal, o pai do rapaz acaba morrendo em um grave acidente. Mesmo assim, ele continua sendo forçado a capturar espectros. Descontente com a situação, Ghost Rider decide então se rebelar. E é nesse ponto que sua vida se transforma realmente em um inferno.

Logo de cara, não é difícil notar que o jogo do Motoqueiro Fantasma foi claramente baseado em *God of War*. As mecânica de combate, os comandos, os combos, os upgrades do personagem... tudo lembra o fantástico jogo da Sony. É lógico que existem coisas exclusivas, como as fases no controle da moto Hell Cycle, mas é pouco para um game que pretendia ser um rival à altura de Kratos e companhia. No final das contas, *Ghost Rider* agrada a quem gosta do estilo e, principalmente, quem não quer um game muito complexo. Ele é descerebrado mesmo e assume essa postura. Talvez por isso seja um bom aperitivo para antes ou depois de *God of War 2*, que inclusive tem seu detonado a partir da página 56.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** 2K Games
- **Produtora:** Climax Studios
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 7,0

Com sua moto bestial, o Motoqueiro pisa fundo no PS2

LISTA DE GOLPES

Normais

Chain Stab: ■
Chain Stab Back: ■, ■
Final Spin: ■, ■, ■
Chain Uppercut: ■, ▲
Heavy Punch: ▲
1-2 Punch: ▲, ▲
Heavy Uppercut: ▲, ▲, ▲
Charge Punch: segure ▲
Floor Sweep: ▲, ▲, ■
Chain Stab Reverse: ▲, ■
Windmill: ▲, ■, ■
Air Slash: ✖, ■
Chain Slam: ✖, ▲
Fury Kick: corra e aperte ✖, ▲
Chain Spin: corra e aperte ✖, ■
Shoulder Barge: R1 + ■
Jumping Uppercut: R1 + ▲

Destraváveis pelo menu Upgrade
(Obs: alguns deles substituem os golpes originais)

Hellfire Ball: segure ▲
Fire Cutter: ✖, ■
Quake Crash: ✖, ▲
Comet: corra e aperte ✖, ▲
Devil's Headbutt: R1 + ■
Forward Chain Slam: ■, ■, ▲
Helicopter Slice: ■, ▲, ■
Inferno Kick: ■, ■, ▲, ▲
Barge Spin: R1 + ■, R1 + ■
Spinning Top: ■, ■, ▲, ■
Double-Handed Spin: ▲, ■, ▲
Fist Dive: R1 + ■, R1 + ▲
Super Quake: ▲, ■, ▲, ▲
Plasma Shotgun: ▲, ■, ▲, ■
Backdraft: ▲, ▲, ■, ■
Hell Punch: ▲, ▲, ■, ▲
Forward Chain Roll: ■, ▲, ▲

Conceitos básicos

DEMON SOULS

Os inimigos derrotados liberam pequenas esferas amarelas chamadas Demon Souls. Com elas, você pode comprar upgrades de golpes e também conteúdo extra.

DEMON CHARGE

Para executar os especiais é necessário coletar Demon Charge, pequenos itens de cor verde que são liberados pelos inimigos. Quando o círculo verde na parte de cima fica cheio, é possível realizar o especial Link Charge Attack (L2).

SPIRIT GAUGE

Essa barra indica a quantidade de tiros que você pode dar com a Shotgun. Cada marca vermelha indica um tiro. Você também tem a opção de executar o golpe Retribution apertando o botão L1. Isso o deixa mais rápido e forte por um curto período de tempo. Não aperte o botão ● no início do especial, pois ele será usado à toa. Espere que a barra chegue até o final para agarrar algum inimigo e conseguir muitas Demon Souls.

RECARREGADORES DE ENERGIA

Em muitos locais do jogo você pode encontrar dispositivos de fogo, como tochas, pedestais e barris. Fique ao lado delas por alguns segundos para recuperar sua energia.

MENU UPGRADE

Pause o jogo e escolha a opção Upgrade. Nela, você pode adquirir novos golpes para Ghost Rider. Comece aumentando os itens Fire Combos, Light Combos e Heavy Combos, mas não se esqueça dos itens do menu Specials, acessado com o botão R1. Em Health você aumenta a energia; em Spirit, a quantidade de poder especial; em Link Charge, a força de seu especial; em Shotgun, o poder de sua arma; e em Bike Hellshot, a força dos tiros da moto. As outras opções desse menu são apenas bônus como comics, videos e ilustrações.

HELLFIRE SHIELD

Um demônio protegido por essa barreira só pode ser vencido se você encher a barra Vengeance até o nível pedido pelo adversário.

Para aumentar essa barra, varie seus métodos de ataques e aperte SELECT para provocar o inimigo. Outra coisa importantíssima é não ser atingido enquanto executa os combos.

Detonado

CAP. 1 - GHOST RIDER IN HELL

Arrival in Hell

Siga em direção a uma escadaria e enfrente seus primeiros inimigos. Quando um círculo aparecer em cima deles, aperte ● para aniquilá-los. Quebre algumas estátuas do lado direito da parede, suba as escadas e quebre mais uma estátua. Continue pelo único caminho possível até um pedestal de energia e depois siga para uma grande porta selada por magia. Derrote todos os inimigos da tela e a porta se abrirá. Antes de entrar, quebre duas estátuas ao lado e prossiga

apertando o botão ●. O próximo inimigo tem um forte escudo, ataque de todas as maneiras e provoque-o. Em seguida, passe pela ponte e enfrente morcegos. Continue até outro pedestal de energia, quebre a estátua, entre no corredor ao lado e, após descer as escadas, fatie mais duas estatuetas. Prossiga.

Subchefe: Terrorsmith

Utilize sua velocidade para atacá-lo e para fugir quando ele quiser contragolpear. Na hora em que Terrorsmith bater com as patas no chão, pule e dê golpes com ■. Quando for possível, atire com R2. Continue até que um círculo apareça em cima da cabeça dele. De frente para ele, aperte ●.

Hell's Highway

Siga até o primeiro obstáculo e aperte ✖ na hora certa para prosseguir. Acabe com os inimigos da pista disparando tiros. Nas rampas, aperte ✖ para que o pulo seja maior. Contra os demônios motorizados, use ■ e ▲. Para passar pelos bloqueios da pista, aperte L2. Prossiga tomando cuidado com os buracos na parte final do trajeto.

Meet The Devil

Após vencer uma horda de demônios, aproxime-se de um grande pilar e aperte ●. Siga pela passagem que se abriu e aniquile mais inimigos, inclusive outro Terrorsmith. Continue pela escadaria à esquerda, abra o grande portão e prepare-se para matar muitos inimigos em uma espécie de arena. Alguns monstros protegidos por barreiras

aparecem em conjunto com morcegos. Acabe com os mamíferos alados antes para facilitar o trabalho.

Hellscraper Duel

Chefe: Vengeance

Acelere com a Hell Cycle e atire sem parar. Tome cuidado com os projéteis de fogo que o chefe lança e com os obstáculos na pista (observe os pilares iluminados para saber quando pular algum buraco). No trajeto, desvie de todos os objetos e distancie-se de Vengeance. Quando ele se aproximar, golpeie. Pule pela barreira de fogo que ele solta e continue correndo e atirando.

CAP. 2 - SLEEPING GODS

A New Face in Town

Siga em frente e elimine os inimigos. Continue pela esquerda e entre em uma caverna. Acabe com todos e passe pela porta em frente. Siga pela esquerda, quebre dois barris e continue pela direita. Acabe com o pelotão de monstros e vasculhe o local atrás de mais barris. Entre no Saloon (bar) e destrua mais inimigos. Avance pela porta que se abriu e continue quebrando os objetos de madeira nas paredes. Quando avistar uma tocha de fogo, espere sua energia ser recarregada e parta para mais uma briga. Pule da plataforma para enfrentar mais dois Terrorsmiths. Após aniquilá-los, vá para a esquerda, quebre alguns barris, uma caixa e aperte o botão ● perto dos explosivos para abrir uma nova passagem.

The Valley of Death

Aperte L2 para passar por baixo de um obstáculo. Ao avistar inimigos na pista, dispare contra eles; se estiverem motorizados, acerte-os com golpes. Siga pelo caminho indicado por setas vermelhas.

Na terceira parte do Vale da Morte, você precisa alternar entre L2 e ✖ e eliminar os inimigos. Preste atenção para não bater nos pilares que estão na pista.

The Mine's Dark Heart

Siga pela trilha dos carros de minério para enfrentar alguns inimigos. Continue em frente até encontrar a imagem do botão ●. Mate os inimigos que atiram projéteis e, após acabar com todos, caminhe pela estrada de cristais roxos até chegar a mais um subchefe.

Subchefe: Earth Elemental

A mesma tática contra Terrorsmith pode ser utilizada aqui. O golpe Chain Spin é muito eficaz, mas é se afastar rapidamente. Se não quiser arriscar muito, utilize a Shotgun. Aperte ● para dar o golpe final quando o círculo aparecer em cima da cabeça dele. Após derrotá-lo, pegue a Earth Stone.

Volte pelo mesmo caminho, desça com o elevador e acabe com todos os inimigos. Quando chegar ao piso inferior, arrase com um Earth Elemental. Após derrotá-lo, siga para o único portão do local.

Back to the Surface

Agora é possível dar pulos duplos com a moto. Comece saltando os obstáculos apertando ✖ quando a moto levantar vôo e novamente quando ela estiver no alto. Atire nos inimigos e tome cuidado com os bloqueios. Todos os buracos devem ser vencidos com o pulo duplo, não se esqueça.

No começo da segunda parte, aperte L2 e prepare-se para um pulo duplo. A terceira parte começa com um grande salto que deve ser feito através das rampas sinalizadas em vermelho. Depois, acabe com qualquer um que cruzar seu caminho e vença uma seqüência de pulos simples.

Desert Rain

Dirija-se à direita e quebre alguns objetos. Siga em direção às pedras vermelhas e lute contra mais um Earth Elemental e outros monstros. Quando acabar, aperte ● perto das rochas.

Avance pela porta em frente. No corredor, recarregue sua energia, quebre uma mesa do lado direito e, se necessário, faça alguns upgrades em seu personagem. Pule da porta e enfrente mais alguns inimigos.

Vasculhe o local atrás de barris e passe pelo portão. Continue caminhando até outra porta fechada e lute mais um pouco. Entre na passagem que se abriu, siga em frente e vire à esquerda para encontrar mais rochas mágicas e muitos demônios. Acabe com eles e entre na passagem em frente.

Lightning Strikes

Chefe: Lilith

Comece acertando os inimigos que ela invoca. Quando Lilith lançar magias, preste atenção no chão, pois pequenas marcas indicam onde os projéteis vão cair. Use R3 para escapar deles e defenda-se das bolas de energia que ela atira contra você.

Quando a feiticeira descer para ajudar os comparsas, o campo de força se desfaz: essa é a hora de atacá-la. Dê alguns golpes e emende um especial com L2 para tirar a maior quantidade de energia possível. Uma boa estratégia para encher o Power Charge é usar o especial com L1 e dar muitos combos nos monstros. Em determinada parte da batalha, a garota vai destruir o vagão em que você está. Nessa hora, corra para frente. Continue batendo nos inimigos até que ela perca a barreira e você tenha oportunidade de atacá-la novamente. Lilith lançará magias terrestres e é preciso estar atento para pulá-las. Quando ela destruir mais uma parte do trem, quatro raios serão lançados. Continue matando os capangas da moça até que a energia dela se esgote.

CAP. 3 - WAR GAMES

Perimeter Breach

Enfrente alguns inimigos para que o portão seja destravado. Entre na escotilha e siga o corredor até chegar ao outro portão com dezenas de monstros do outro lado. Após derrotar todos, procure objetos destrutíveis. Siga para o portão L.2 e passe pela porta. Atravesse o corredor e desça as escadas. Na parte de baixo, quebre todas as mesas e um novo combate terá início. Passe pela porta à esquerda, siga em frente e lute novamente. Quebre todos os extintores, barris e prossiga. Ao chegar a um painel de comando, aperte ● para acessá-lo. Acabe com os inimigos e, quando a plataforma parar, caminhe até o portão mais próximo.

Flooded Dephts

A novidade agora são os motoqueiros samurais, mais ágeis que os anteriores. Após um grande pulo sobre uma ventoinha gigante, a segunda parte começa e a única dificuldade são as laterais cheias de água.

The Lower Levels

Avance e uma grande tropa vai atacar. Com os inimigos derrotados, passe pela porta e siga recuperando energia. Acabe com mais adversários e siga pela direita até uma porta. Corra pelo corredor e entre para encontrar um grande gerador.

Subchefe: Water Elemental

A primeira dica é: nunca fique parado pois o Water Elemental tem um jato de água indefensável. Se quiser que as coisas fiquem mais fáceis, dê um especial com L1. Após alguns golpes, a Water Soul é sua.

Entre pela porta à direita do gerador e atravesse a ponte. Destrua todos e siga à direita. Aperte ● no painel de controle e entre na passagem que foi aberta. Caia nos esgotos, enfrente mais demônios e prossiga para o portão grande.

Swimming with Sharks

Com o poder da Water Soul, a Hell Cycle pode andar na água. Para escapar dos tubarões explosivos, não corra em linha reta, mas sim em ziguezague. Não pare de atirar, pule alguns obstáculos e conclua a fase.

Back on Top

Acione a plataforma. Quando ela parar, siga para a porta à direita. Avance pelo corredor, quebre os barris e esteja preparado para dois Water Elemental. Entre na próxima porta, quebre todas as mesas do cenário e siga pelas escadas até a porta no final do corredor. Quando caminhar sobre esse galpão, mais criaturas irão atacá-lo. Depois de acabar com todos, vá até o portão com uma proteção de água.

In Blackout's Wake

Chefe: Blackout

O objetivo não é acertar, mas sim ficar bem próximo de Blackout. Para isso, é necessário desviar de muitas armadilhas. O primeiro golpe dele é uma explosão que causa uma onda letal. Para evitar o impacto, dê um pulo duplo. O outro contratempo é a própria pista, cheia de bloqueios que mudam de posição a todo o momento. Quando o monstro fizer menção de lançar uma granada, atire sem parar para que ela detone no vampiro. Continue atirando e, quando Blackout chegar perto, acerte muitos golpes.

Ele lança alguns misseis, mas basta ir para uma das laterais da pista para escapar. No momento em que o vampiro começar a lançar barreiras de eletricidade, use L2 e ✖ para ultrapassá-las. Repita até vencê-lo.

CAP. 4 - INNER CITY DEMONS

Bar Fight

Siga para a porta no fundo do bar. Do lado de fora, caminhe para mais um batalhão de adversários. Preencha sua barra de energia se necessário e, quando exterminar todos, siga para a entrada da caverna.

City Limits

Antes de começar, evolua o poder de tiro de sua moto ao máximo. Atire sem parar nos inimigos e quando eles chegarem perto, ataque com ■ ou ▲. Há alguns grandes abismos entre uma área da pista e outra, use o pulo duplo nesses momentos.

Civil Disturbance

Corra pela direita e você verá mais um portão. Após matar todos os inimigos com lança-misseis, siga pelo grande portão. Abasteça a energia e siga pela entrada no final da rua. No posto de gasolina, aperte o botão ● nas bombas de combustível.

Siga pelo novo caminho. Na próxima tela, vire para a esquerda, quebre alguns baús e continue andando pelo único caminho possível. Elimine os corvos defuntos da mesma forma que os morcegos. Vá até o final do corredor da esquerda para recuperar energia e prossiga pelo portão aberto à direita. Mate todos os monstros e não se esqueça de quebrar os tanques amarelos. Depois disso, suba as escadas à direita.

The Danger Zone

Atire nos inimigos e tome cuidado com as curvas fechadas. Fique atento com os saltos longos e com as duas barreiras nas quais você deve apertar L2.

High Rise

Siga até o final da rua e suba por uma pequena escada. Continue subindo os andares e entre pelo buraco na parede. Mate vários corvos com o especial do botão L2 e siga pela porta à frente.

Subchefe: Air Elemental

Ao contrário dos outros subchefes, o Air Elemental é rápido e ataca com agilidade. Ele dá golpes que só podem ser desviados se você usar o R3 seguidas vezes. Nunca fique perto demais, pois o poder do redemoinho pode feri-lo gravemente.

A tática mais eficaz para matá-lo é utilizar a Shotgun. Se não puder dar tiros, tente usar magias como a Hellfire Ball (segure ▲). Depois de vencê-lo, pegue a esfera Air Soul.

Passe pela mesma porta pela qual você entrou antes e continue voltando. Ao chegar na rua, avance em direção aos caminhões de combustíveis para terminar a fase.

Ride Like the Wind

Equipada com a Air Soul, a moto Hell Cycle ganha um turbo quando o botão R2 é pressionado. Nesta fase, basta prestar atenção às sinalizações na pista que não existirão dificuldades.

The Church Awaits

Desça as escadas e enfrente um bando de corvos, dos quais dois deles estão com Hellfire Shield no estado Vengeance. Aniquile mais alguns demônios, quebre as barris e siga pelo grande túnel à esquerda.

Continue em frente até encontrar um recarregador de energia. Encha sua vida novamente e, em seguida vá para a esquerda até encontrar uma grande fenda no muro.

Ande por alguns momentos e você avistará uma porta protegida. Mate todos os adversários dali e passe pelo portão. Continue pelo único caminho possível, trucide mais alguns inimigos e depois entre pelo portão logo em frente. Exorcize mais demônios e entre na igreja.

Psycho Storm

Chefe: Scarecrow

Scarecrow é o mestre dos corvos defuntos, portanto, muitos deles aparecem na batalha. Elimine todos os seres voadores e afaste-se do mestre para que ele não o atinja. Depois que você matar todas as aves, Scarecrow virá para cima. Utilize o R3 para escapar de seus golpes e use o especial com L2 quando puder.

À certa altura, ele voa para o teto e tenta lançar estacas lá de cima. Preste atenção nos quatro pilares da sala e acerte algumas vezes aquele que se mexer. Isso fará com que Scarecrow caia a comece a soltar corvos novamente. Repita esse processo até que o inimigo seja vencido.

CAP. 5 - THE END OF EVERYTHING

All The Fun Of The Fair

Siga pela ponte até o parque de diversões e, depois de matar mais alguns inimigos, alguns palhaços com granadas aparecem. Derrote-os, siga pela esquerda quebrando placas e passe pelo portão. Na próxima tela, mate todos os monstros e siga em frente quebrando objetos do lado direito. Suba as escadas e entre na casa. Bata em todas as abóboras e siga pelo único caminho possível. Após uma curta caminhada, mais palhaços aparecem. Passe pela porta e continue quebrando as abóboras pelo caminho até encontrar mais inimigos.

Vá até a alavanca no fundo da tela e aperte ●. Siga pelo caminho que se abriu e passe pela porta. Na próxima tela, recarregue a energia e vá até a porta. Quebre os objetos espalhados e siga em frente até encontrar mais palhaços. Dê especiais com L2 e siga pela entrada no final do caminho. Vire para a esquerda e suba as escadas para encher sua energia. Volte e vire à direita para entrar em um grande portão. Entre na roda gigante e, quando chegar a outro local, retorne apertando ●. Siga para a grande estrada e encare palhaços e um Water Elemental. Após isso, siga para a grande estrada aberta.

Route 666

Fique atento aos obstáculos. Quando uma grande pilastra cair na sua frente, use um turbo antes de dar um pulo duplo.

Na segunda parte da fase, existem precipícios que só podem ser saltados com o pulo duplo. Preste atenção na parte final, nos locais em que é necessário apenas um pulo simples. Na terceira parte, dê pequenos saltos quando o jogo pedir e use o L2 nos momentos corretos. Quando avistar uma grande rampa, dê um turbo e mais um pulo duplo. Mate alguns palhaços e siga até o final.

Demon Bayou

Caminhe e elimine alguns samurais. Continue pela ponte de madeira, mate todos e vá até a casa da direita para encher a energia. Avance pelo pequeno portão em frente, mate os inimigos e siga pela ponte aberta. Após matar todos os adversários, siga pelo portão.

Subchefe: Muck Monster

Bata e saia de perto dele rapidamente. Quando o monstro der golpes no chão, pule para o lado oposto para se safar. Se preferir, use tiros ou magias de fogo deixando o ▲ apertado. Após alguns projéteis ou golpes, esse inimigo cai e você ganha a Dark Soul.

Siga em frente para enfrentar outro Muck Monster e dezenas de morcegos. Siga em frente depois que todos forem derrotados e continue voltando. Passe pela ponte e acabe com mais dois Muck Monsters e alguns samurais. Depois, siga pelo pequeno portão.

Carnival Return

Comece desviando dos obstáculos e atirando nos palhaços. Depois do primeiro salto, uma rampa surge e é necessário usar o turbo para passar por ela. Cuidado com a aterrissagem! No final dessa parte, salte alguns buracos sem indicações.

Na segunda parte, a grande dificuldade é se manter dentro do pequeno espaço de concreto: tente pular bem centralizado para não cair quando chegar à outra plataforma.

Na terceira parte, comece indo pela esquerda e, quando avistar uma rampa, use o turbo seguido de pulo duplo para conseguir chegar ao outro lado. Derrote os inimigos e tome cuidado com as mudanças bruscas de direção na pista.

The Summit

Corra até que palhaços apareçam. Mate-os e continue à direita. Depois de derrotar todos os inimigos, entre na roda gigante. Encontre a barreira negra e aperte ● para que ela suma. Avance, recarregue sua energia e passe pela entrada da esquerda para encarar uma difícil batalha. Elimine os inimigos e siga para a entrada do picadeiro.

Hell On Earth

Chefe Final: Blackheart

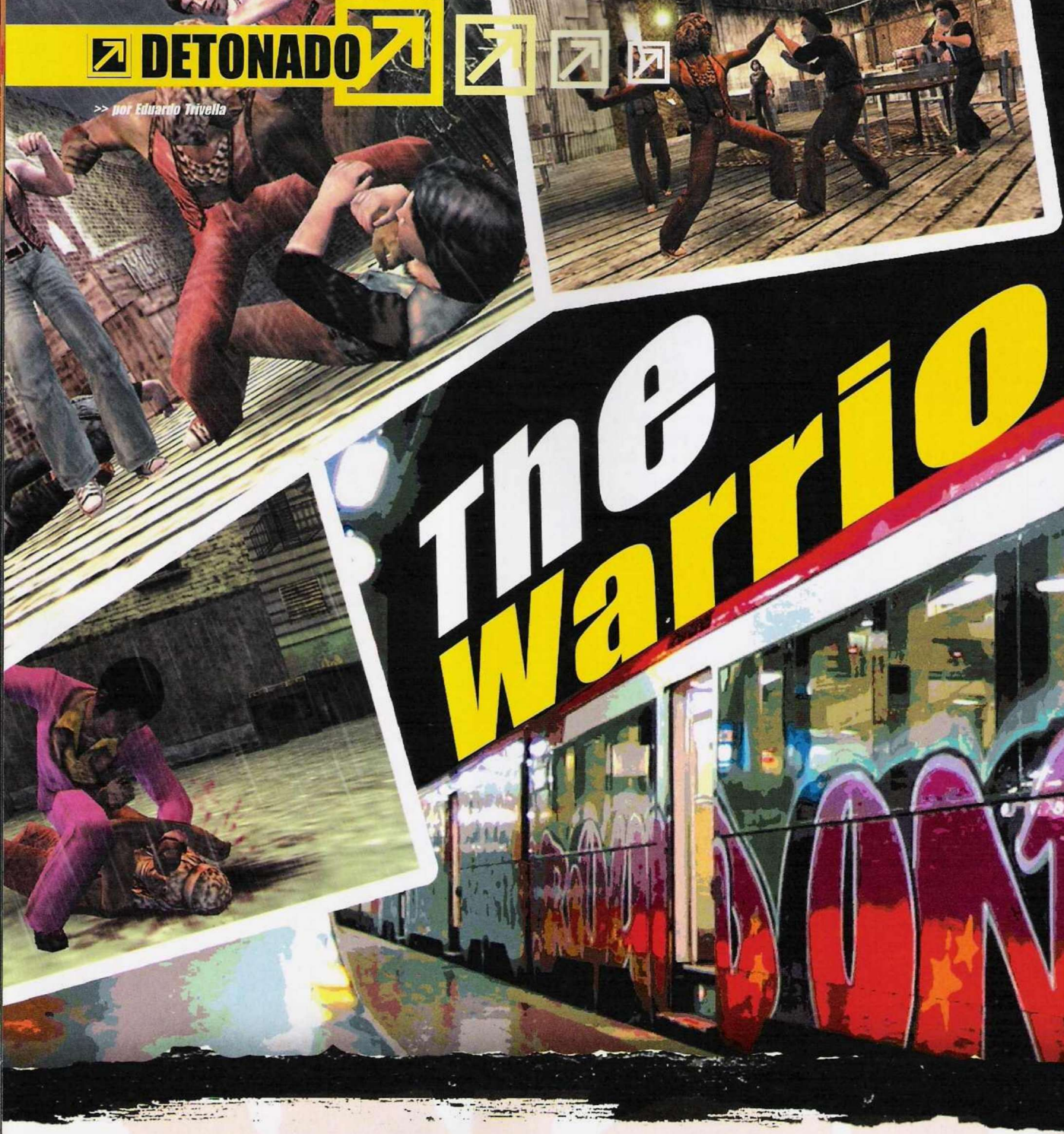
Quando Blackheart der um golpe lateral, role com o R3 para não ser atingido. O demônio safado também solta algumas magias pela boca (desvie correndo pelo cenário) e dá uma batidas com as duas mãos que estremecem o chão (pule e execute um golpe qualquer no ar).

Após algum tempo, Blackheart baterá com uma das mãos no solo e você verá um objeto roxo em cima dele. Vá até lá imediatamente e utilize o combo Inferno Kick (■, ■, ▲, ▲).

Quando a proteção se quebrar, Ghost Rider puxará a cabeça de Blackheart para baixo. Esse é o momento de usar seus melhores ataques. Uma boa tática é dar um belo combo e, no final dele (não espere muito), soltar o especial com o L2.

Depois disso, o monstro ficará mais nervoso e quebrará a parte direita do cenário; não fique dando bobeira ali em cima nessa hora. Continue escapando dos golpes dele até destruir a proteção da outra mão. Fique no centro pois ele derruba a parte esquerda do cenário nesse momento. Acerte a pata dele mais algumas vezes até derrotá-lo para assistir ao final do game.

>> por Eduardo Trivella



E a Rockstar segue batendo forte. Agora é a vez do PSP ganhar uma versão de The Warriors

EM 2005, a empresa de games mais perseguida pelos moralistas lançou *The Warriors* para PlayStation 2. O game fez muito sucesso e é considerado até hoje como um dos melhores do gênero. Com isso em mente, a Rockstar resolveu soltar uma versão portátil. E eles não tiveram muito trabalho para isso, já que o jogo é praticamente igual à versão de PS2.

O enredo é baseado no clássico filme de gangues de mesmo nome produzido em 1979, que aqui no Brasil foi rebatizado como *Os Selvagens da Noite*. Em uma reunião de gangues em Nova York, o mentor espiritual de todas elas, que tem planos de juntar 60 mil brigões em uma espécie de "supergangue", é morto por um tiro de revólver disparado do meio da multidão. Na confusão, a gangue dos Warriors é injustamente acusada pelo verdadeiro criminoso, um patife pertencente ao grupo dos Rogues. Sem oportunidade de defesa, os Warriors são caçados implacavelmente por todas as outras gangues e devem lutar muito para voltar ao seu território em Coney Island.

Essa é a história do filme. O game da Rockstar vai além e volta três meses no tempo para narrar os fatos que levaram a essa fatidica reunião. Os coroas que são fãs do filme vão adorar conhecer as origens de Swan, Cochise e outros. A molecada que nunca assistiu a *Selvagens da Noite*... bem, esses têm um belo game de ação nas mãos.

Apesar de ser quase uma cópia em redução do game original, a versão de PSP sofre em alguns aspectos, principalmente nos controles. No PS2, é muito mais fácil e intuitivo (devido à ajuda do DualShock) cometer delitos e dar ordens para os membros das gangues. No PSP, esses atos muitas vezes resultam em fracasso por conta da má adaptação dos controles. Sem contar que a versão portátil é mais escura e sofre um pouco de lentidão quando há muitos personagens brigando ao mesmo tempo.

Acompanhe agora nosso detonado feito com base na versão de PS2. Se estiver jogando no PSP, fique esperto para substituir as informações relativas aos controles.

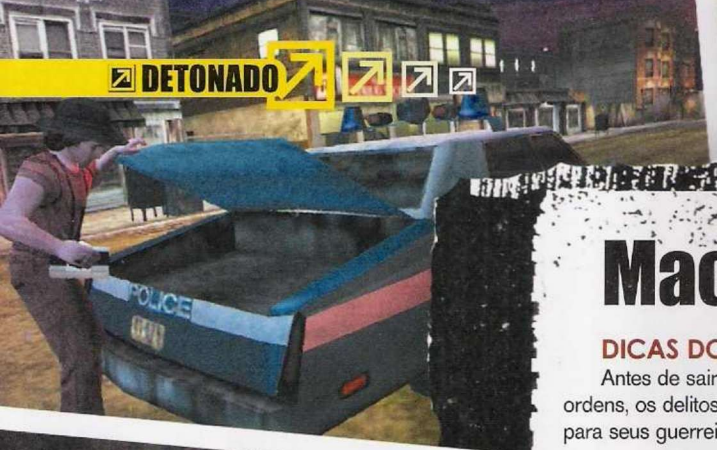
>> O minigame Armies of the Night está liberado desde o início na versão de PSP

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Rockstar Games
> **Produtora:** Rockstar Leeds / Toronto
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PS2 PSP

NOTA: 7,5

Os controles tiram um pouco o brilho da versão de PSP



Macetes

DICAS DO SUBMUNDO

Antes de sair barbarizando, confira as ordens, os delitos e os simbolos essenciais para seus guerreiros bagunceiros

ORDENS

Para recrutar Warriors, aproxime-se de um deles e aperte o botão de salto. Segure o botão que ativa o menu de gangue e, com o analógico direito, escolha um dos seis ícones disponiveis.

• **Wreck´em all:** atacar. Use quando enfrentar outras gangues e em todas as situações de pancadaria.

• **Let´s go:** acompanhar. Em praticamente todos os pontos de progresso (ícones vermelhos e amarelos do radar), é preciso estar acompanhado dos outros Warriors disponiveis na fase. Se eles não estiverem próximos de você, utilize esse comando.

• **Watch my back:** dar cobertura. Use quando estiver pichando, roubando toca-fitas ou assaltando alguém. Seus aliados cuidam da resistência enquanto, você se ocupa cometendo os delitos.

• **Mayhem:** tocar o inferno. Indicado para situações de saque ou destruição. Com este comando, os Warriors ajudam você a quebrar tudo.

• **Hold up:** esperar. Quando quiser agir sozinho, ou simplesmente deixar algum aliado ferido em segurança, use este comando. Prefira áreas escuras, pois os policiais e inimigos não entram ali.

• **Scatter:** fugir. Quando o bicho pegar de verdade e você estiver em situação de risco, bata em retirada e mande seus trutas correrem. Quando o cerco baixar, reúna-os novamente.

DELITOS

Saiba como praticar delitos no mundo virtual:

• **Pichar:** antes de tudo, é necessário tinta. Compre algumas com o "dealer" que tem o simbolo de tinta spray no radar e aperte o botão de salto em frente ao grafite quando a palavra "Tag" aparecer. Com o analógico esquerdo, faça o desenho da tela.

• **Assaltar:** aperte o botão de agarrão para segurar a vitima (mulheres são mais fáceis) e depois o botão de salto quando a palavra "Mug" aparecer. Gire o analógico esquerdo até sentir o controle tremendo e segure. Se a vibração cessar, procure outro ponto e repita até que a barra correspondente fique cheia antes da barra de resistência da vitima.

• **Roubar toca-fitas:** quebre o vidro do carro com um soco ou chute e depois aperte o botão de salto quando a palavra "Steal" aparecer na tela. Vá girando o analógico esquerdo em sentido anti-horário até retirar os quatro parafusos.

• **Arrombar cadeados e fechaduras:** aperte o botão de salto na frente do local a ser arrombado quando "Pick Lock" aparecer na tela. Preste atenção no ícone do cadeado e aperte o botão de ataque forte no momento que cada um dos elos passar sobre a área vermelha.

• **Libertar companheiros:** aperte o botão de salto em frente ao Warrior algemado e depois alterne o botão de mira e o botão de algemar em um ritmo cadenciado que faça a barra amarela encher até o final.

• **Resistir à prisão:** é exatamente o contrário do assalto, ou seja, gire o analógico esquerdo até encontrar um ponto em que o controle não treme. Feito isso, segure o botão nesta posição.

RADAR

Conheça o significado de todos os simbolos que aparecem dentro e fora do radar:

• **Ícone amarelo:** objetivo imediato;
• **Ícone vermelho:** objetivo que dispara animações;
• **Ícone azul:** companheiro algemado;
• **Ícones verdes:** raio - vendedor de Flash; lata de tinta - tinta spray;
• **Bola branca:** Warrior;
• **Bola azul:** policial;
• **Bola azul piscante:** policial que viu você fazendo algo errado;
• **Bola laranja:** membro de gangue inimiga;
• **Bola laranja piscante:** membro de gangue inimiga que o persegue;
• **Cruz vermelha:** companheiro morto (pode ressuscitar se você tiver Flash);
• **Círculo azul em volta do radar:** procurado pela policia;
• **Círculo laranja em volta do radar:** procurado por gangue inimiga.

Detonado

O COURO VAI COMER

Todos os passos, segredos e bônus para sobreviver e ser o dono das ruas mais violentas dos videogames

1.CONEY - NEW BLOOD

Depois do treinamento, quebre o vidro da loja e limpe as prateleiras. Saia e roube o toca-fitas do carro estacionado e depois assalte o cara que está no final da rua. Siga Vermin até o dealer (fornecedor) e descubra o valor revigorante de um Flash, a substância que recarrega a sua energia.

2. CONEY - REAL LIVE BUNCH

Hora de aprender a controlar sua gangue. Use Let's Go e procure os outros membros pelos becos da área. Tire as algemas de Snow e Cowboy quando os tiras os prenderem e depois livre Fox da roubada em que ele se meteu. Para isso, mande seus aliados esperarem (Hold Up) e suba as escadas. Mire a garrafa no ponto amarelo e lance. Na rua, mande os Warriors quebrarem tudo com o comando Mayhem e arrombe os dois cadeados da loja. Ao encontrar Cochise e Swan, dê o Wreck'em All e acabe com todos os Destroyers da área.

3. EAST CONEY - PAYBACK

Piche um "W" sobre o grafite dos Destroyers e compre mais tinta para pichar outros dois. Siga para os becos e piche por cima de mais três grafites. Volte às ruas e deixe a sua marca em mais três. Vá ao esconderijo dos Destroyers (sem ser visto e usando as sombras) e atropele a última pichação, que exige três camadas de pintura.

Bônus
- **Piche sobre o último grafite da primeira série (ruas)**
- **Piche por cima dos últimos dois grafites da segunda série (becos)**
- **Piche sobre os últimos três grafites da terceira série (ruas)**

4. RIVERSIDE - BLACKOUT

Um tumulto começa em Riverside e você deve atravessar as ruas roubando $ 350, três toca-fitas e quebrando tudo até o marcador de destruição se encher. Use a ordem Mayhem para receber a ajuda de seus comparsas. Quando a polícia apertar o cerco, é hora de voltar a Coney Island.

Bônus
- **Assalte dez pessoas**
- **Atropele sete grafites Moonrunners**

5. TREMONT - REAL HEAVY REP

Acabe com os Orphans que aparecem no caminho. Quando Jesse, um tenente Orphan, sair correndo, vá atrás dele para interrogá-lo e descobrir o local secreto da gangue inimiga. O interrogatório funciona da mesma maneira que o assalto: gire o analógico esquerdo até o controle vibrar e segure até o cara abrir o bico. Siga os ícones vermelhos e elimine todos os Orphans quando chegar ao esconderijo. Vá até a oficina chamada Frank's e dê um trato no carro de Sully quando ele se esconder atrás das grades. Cuide dos inimigos enquanto seus aliados detonam a funilaria (use o comando Mayhem).

Bônus
- **Acabe com 40 Orphans**
- **Piche cinco grafites dos Orphans**

6. SOHO - WRITER'S BLOCK

Termine o grafite na rua de Coney Island e, depois da animação, vá para a competição de grafiteiros sem arrumar brigas. No concurso, é preciso dar cinco camadas de tinta na parede, mas como o pau come solto nessa hora, tenha sempre seus Warriors dando cobertura enquanto você faz o serviço (você só pode ter uma lata de tinta por vez). Depois da competição, o controle muda para Snow. Chame o elevador de carga e agüente 30 segundos no meio da pancadaria generalizada entre as gangues. No alto, jogue pedras na roldana que segura o andaime acima da cabeça de Chatterbox, derrubando o pesado fardo no gordão. Fuja dos Hi-Hats pulando pelos telhados e procure ficar sempre atrás dos outros Warriors, pois Ajax tem mania de lutar nesse momento e o objetivo é apenas fugir. Ao chegar à galeria de Chatterbox, quebre tudo o que encontrar (use Mayhem) e piche os quadros.

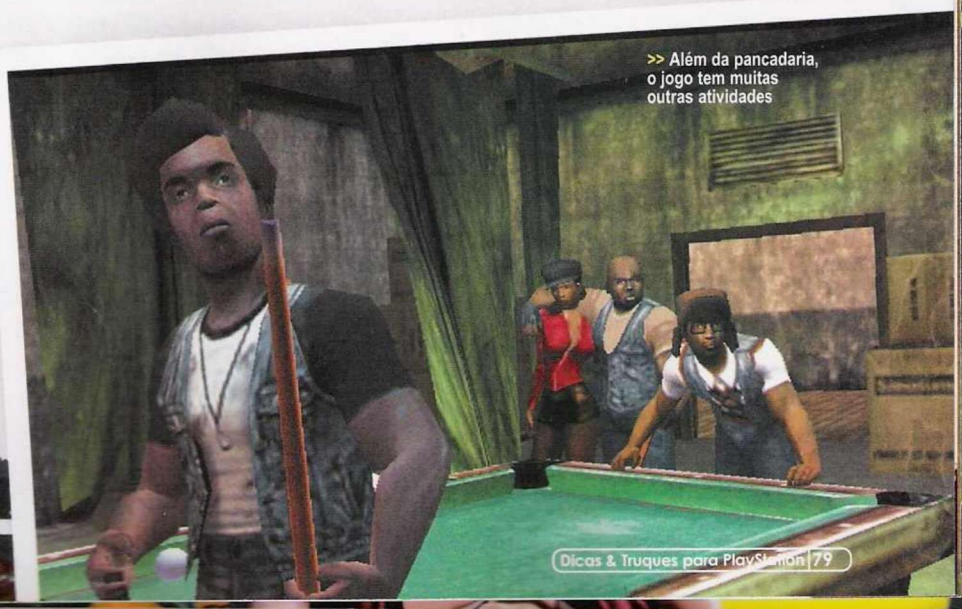
7. EAST HARLEM - ADIOS AMIGO

Entre pelos fundos do bar Stripes and Solids e quebre tudo e todos. O caloteiro Sanchez vai sair correndo, então vá atrás dele eliminando qualquer Hurricane que se meter em seu caminho. Mas além de caloteiro, o cara é um covarde e chama um grandalhão de nome Diego para entrar na briga. Deixe os Warriors entrarem no corpo-a-corpo com o brutamontes e ataque o gigante em intervalos quando ele mostrar sinais de cansaço. Quando Vargas descer, cuide primeiro do inimigo que está mais fraco e depois jogue garrafas e tijolos no outro.

Bônus
- **Destrua o carro dos Hurricanes**
- **Atropele sete grafites Hurricanes**

8. CONEY - ENCORE

Acabe com os Hi-Hats que vieram tirar satisfação em seu território. Persiga Chatterbox pelo parque de diversões e aperte o botão de ataque forte bem rápido quando estiver fugindo do carrinho do trem-fantasma. Quando alcançar o balofo, concentre-se primeiro nos capangas e depois atire garrafas



>> Além da pancadaria, o jogo tem muitas outras atividades

Max Headroom 2.25m

no vilão até que ele desça. Fique longe dos trilhos quando a tela tremer e acabe com o rolha-de-poço de uma vez por todas.

9. CONEY - PAYIN´ THE COST

Colete a grana dos quatro lojistas de Coney e defenda as lojas de seus empregadores, alternando entre elas e dando prioridade àquela que está com menos energia. Tome cuidado para não danificar os produtos no meio da pancadaria. Quando estiver encurralado por Virgil e seus Destroyers, pegue uma marreta e derrube o portão para escapar.

10. EAST CONEY - DESTROYED

Você deve destruir todos os negócios dos Destroyers. Use Mayhem e não deixe ninguém vivo enquanto seus aliados fazem a destruição. Nos becos, detone os cafetões e as garotas e destrua os produtos de roubo. Por fim, arrase a casa de apostas e todos que estiverem dentro. Depois que os Destroyers partirem para a vingança, acabe com os quatro tenentes e detone o esconderijo. Feito isso, siga LC, o cara que pode levá-lo até Virgil, mas sem ser visto. Para detoná-lo, pegue os objetos do chão e jogue-os no inimigo. Ele vai fugir e tudo o que você deve fazer é espancá-lo. Mas fique esperto, pois ele gosta de se esconder nas sombras.

Bônus

• Mate o segurança da casa de apostas. Pegue um coquetel molotov e jogue o artefato no pequeno buraco da grade

11. PELHAM - BOYS IN BLUE

Jogue um Turnbull na linha do trem e siga em direção à casa de apostas. Para conseguir as informações do leão-de-chácara, você precisa de $ 75. Por dentro do assunto, pegue um alicate e volte ao começo da fase. Siga pelos esgotos até o bar Red Devil e destrua tudo. Vá até a refinaria e acabe com Birdie, o tenente Turnbull. Quando ele estiver atrás da placa de metal, use o comando Wreck´em All e esconda-se para não tomar tiro. Se o inimigo ficar na frente da placa, mande os Warriors se esconderem com Scatter e jogue garrafas ou pedras nele. A hora de jogar a última pedra, dessa vez com o botão de mira, é no momento em que ele estiver encostado na parede do fundo.

Bônus

• Atropele 3 grafites dos Turnbulls Acs

12. BENSONHURST - SET UP

Faça a limpa nas lojas, junte 50 itens e mais cinco toca-fitas. Use a muamba para incriminar a polícia e os Jones Street Boys: coloque o produto dos saques no porta-malas de uma viatura e no esconderijo da gangue rival.

Bônus

• Piche sobre nove grafites dos Jones Street Boys
• Roube todos os toca-fitas
• Piche dentro do esconderijo dos Jones Street Boys

13. TRAINYARD - ALL CITY

O objetivo agora é fazer pichações de três camadas de tinta em cada um dos vagões. Quando os seguranças descobrirem você pichando, é preciso ir até o rádio de comunicação e destruí-lo. Depois de pichar quatro trens, encontre Fox no telhado do local, piche os últimos dois vagões e saia da fase.

Bônus

• Atropele quatro grafites Moonrunners

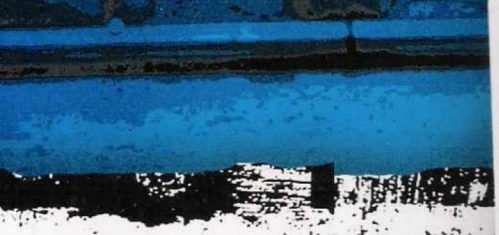
14. GUNHILL - DESPERATE DUDES

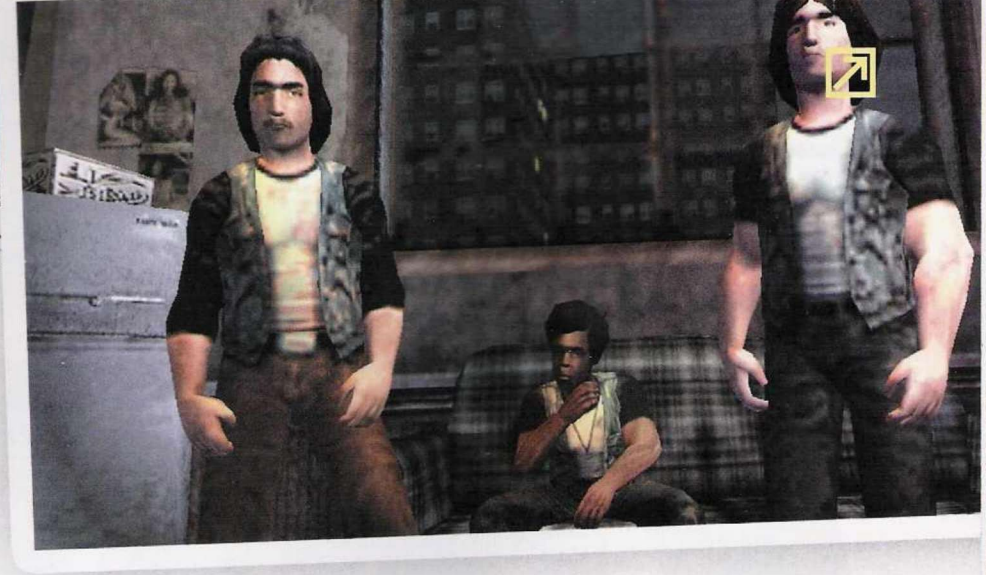
Agora é hora da correria para voltar em segurança para casa e é preciso estar reunido com todos os Warriors. O primeiro a ser resgatado é Ajax, que está brigando com alguns Turnbulls. Vermin é o próximo da lista (sempre que ouvir o som de um caminhão chegando, esconda-se nas sombras ou vai chover Turnbull na sua horta). Cowboy, Cochise, Fox e Rembrandt estão brigando perto da estação de metrô. Ajude-os e corra! Quando o caminhão dos Turnbulls estiver vindo em sua direção, segure o botão de correr e use o de salto para pular grades e o de ataque forte para arrebentar caixotes em sua frente. Na outra perseguição, aperte o botão de ataque forte bem rápido.

Bônus

• Atropele dez grafites dos Turnbulls ACs
• Destrua o esconderijo dos Turnbulls ACs

>> Dize-me com quem andas e eu te direi quem és





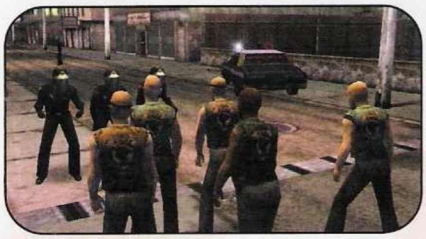
15. TREMONT - NO PERMIT, NO PARLEY

Detone os Orphans mais uma vez e veja seu grupo se separar quando a polícia chegar. Vá atrás de todos os seus amigos e leve-os para a estação de metrô. Snow nunca deixa a sua gangue e é o último a entrar no metrô. A maneira mais fácil de passar esta fase é usar as sombras, resgatar um Warrior de cada vez para não criar aglomeração e não entrar em confronto com a polícia.

Bônus

- **Atropele seis grafites dos Orphans**

16. RIVERSIDE - HOME RUN



Vá fugindo dos Furies como Swan até ser obrigado a enfrentá-los. Quando o controle passar para Ajax, não se preocupe em ressuscitar Cowboy: cuide primeiro dos três Furies e espere o controle voltar para Swan. Depois de acabar com os Furies, siga à estação para enfrentar o chefão Cobb. Apesar da cara de mau, ele é um bobalhão. É só manter a distância, usar um taco de beisebol e pronto.

17. BOWERY - FRIENDLY FACES

Dê uma geral no apartamento das Lizzies e chame uma loira de camisa xadrez para dançar. Ela sai da frente da porta e você pode pegar um Flash na sala de trás. Puxe briga com qualquer uma e arrombe a porta antes que uma delas comece a atirar. O controle retorna para Swan e chega a hora da clássica cena no banheiro do metrô. Aperte o botão de salto para pegar os Punks de surpresa, proteja Mercy quando ela estiver segura e finalize todos para chegar à última fase.

18. CONEY - COME OUT TO PLAY

Aperte freneticamente os botões que aparecem na tela até chegar à praia e ao confronto final com Luther. A primeira parte da treta é simples: com uma boa sessão de socos e chutes, Luther cai. A segunda parte já é um pouco mais complicada: use as placas de metal como abrigo contra as balas do inimigo e mande os Warriors cuidarem dos Rogues que aparecem. Ao mesmo tempo, pegue garrafas na areia e jogue-as na cabeça do chefão. Depois de várias garrafadas, Swan saca uma faca e tudo o que você tem a fazer é jogá-la em Luther.

Extras

MISSÕES PARALELAS DE CONEY ISLAND

Aproveite o jogo ao máximo encarando as missões secretas de Coney Island. Elas aparecem conforme o seu desempenho nas fases básicas.

Academia: dentro do Hideout você pode bater em um saco de areia, fazer flexões, abdominais e barras. São dez níveis em cada uma das malhações e se você completar todos nas quatro modalidades, poderá correr por mais tempo. Complete apenas cinco de cada e fique com mais força no combate.

Turf Invasion: defenda seu território contra gangues inimigas. Convoque todos os Warriors disponíveis na área e parta para a briga. São seis missões, sempre com inimigos, tempo e, em algumas, recompensas diferentes. Confira:

- 7 Van Cortlandt Rangers em 2 minutos;
- 9 Panzers em 2 minutos e 40 segundos;
- 13 Electric Eliminators em 4 minutos e 40 segundos. Recompensa: soco inglês;
- 16 Hurricanes em 4 minutos e 20 segundos;
- 22 Satan's Mothers em 6 minutos;
- 24 Jones Street Boys em 5 minutos. Recompensa: botas com bico de aço.

Robbin Hood: consiga $ 100 para o veterano de guerra Rudy. Recompensa: os mendigos informam a localização dos dealers em troca de $ 1.

Busted: liberte cinco fornecedores em um minuto. Recompensa: chave das algemas.

Flash Head: tome uma dose de Flash para ver a tela ficar turva ao menor movimento do seu personagem. Siga até a loja The Little Buddha, pegue uma mão de espuma da prateleira e leve de volta ao dealer. Recompensa: possibilidade de carregar quatro unidades de Flash.

Deal With It: encontre e detone três fornecedores que não entregam a mercadoria. Recompensa: traficantes de armas.

Vigilante Justice: ache um imbecil vestido de esqueleto e algeme o cara. Derrube-o no chão, aperte o botão de algemar, ache a vibração do controle e segure. Recompensa: algemas para neutralizar inimigos.

Carny Compassion: encontre um cara fantasiado e acabe com ele. Recompensa: fantasia no Rumble Mode.

Feed The Homeless: arrume comida para os mendigos. O cachorro-quente (Hot Dog) está em uma das pontas da rua da missão, o frango (Chicken) e o salame (Salami) no açougue, e o sorvete (Ice-Cream) e o biscoito (Donut) na sorveteria. Recompensa: você pode contratar os pedintes para ajudar nas missões.

Freedom: liberte cinco Warriors algemados. Abuse da proteção dos outros membros da gangue e concentre-se em retirar as algemas. Recompensa: você pode se soltar quando tiver as chaves das algemas.

Flash Point: consiga $ 200 e tome dez doses de Flash. Recompensa: Rage Mode instantâneo (use um Flash quando a energia estiver cheia).

>> por Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

i.Sound – Drive-in Cinema

PODEROSO no som mas desengonçado no manuseio, o acessório é mais indicado para músicas e vídeos

Tão versátil quanto um canivete suíço

ENTRETER A TODO momento e em qualquer lugar. O PSP é o aparelho perfeito para esse objetivo e alguns de seus acessórios são projetados para potencializar essa possibilidade.

O i.Sound – Drive-in Cinema já é um produto bem atraente só pelo conteúdo de seu kit. O suporte para encaixar o PSP é firme e resistente, apesar de ser de plástico. Ele possui quatro micro alto-falantes que reproduzem o som com boa qualidade e potência bem acima daquela alcançada pelo sistema de som do portátil da Sony.

Para fixar o conjunto nos bancos do carro, há duas fivelas ajustáveis que ficam presas no encosto de cabeça dos bancos da frente. Como o som alto pode atrapalhar os outros passageiros, o vem com dois fones de ouvido que são encaixados no aparelho através de um adaptador também incluso.

O suporte ainda conta com um controle remoto com fio para acessar funções do aparelho, como volume e controle de videos. Completando a farra de acessórios que acompanham o kit, ainda temos um carregador de bateria para o PSP e uma película para fixar na tela do portátil, que protege contra riscos no visor.

SÓ NÃO É BOM PARA JOGAR

Quando o assunto é música ou video, tudo funciona perfeitamente. O produto oferece um suporte seguro e com grandes vantagens para quem vai encarar uma viagem de carro. Mas jogar, que é a principal função do PSP, se torna praticamente inviável com a utilização desse suporte.

O i.Sound – Drive-in Cinema é um bom conjunto de acessórios, mas indicado apenas para quem deseja uma telinha no carro. E isso para quem já possui um PSP, já que o combo PSP + i.Sound é muito caro.

FICHA TÉCNICA

> **Fabricante:** Dreamgear
> **Onde Encontrar:** JP Tech Style (www.jptechsyle.com.br)
> **Preço:** R$ 265,00
> **Ponto Forte:** Tem tudo o que você precisa
> **Ponto Fraco:** Quase metade do preço de um PSP
> **Características:**
- Não requer instalação
- Vem com adaptador para dois fones
- Fixação perfeita que mantém o portátil seguro

ISSO É QUE É KIT!

- Suporte com quatro micro alto-falantes
- Protetor de tela
- Controle remoto com fio
- Dois fones de ouvidos
- Adaptador para saídas de áudio
- Carregador de PSP para acendedor de carro

AS FIVELAS servem para fixar o PSP e o acessório no encosto de cabeça. Seu pai nem vai perceber

conecte-se

BANDRIDGE®

Connection Centre

Agora no Brasil você encontra cabos e conexões para todas as suas necessidades com a qualidade Bandridge.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB, Network, Telecom, Ipod, I-VOIP

LINEAR AUDIO

www.linearaudio.com.br

agência K

>> por Matheus Bourg

Consumo Gamer

Itens e acessórios para aumentar sua diversão preferida

CHOTTO SHOT WITH CAMERA

OS JAPONESES sempre recebem jogos e acessórios inéditos antes de todo o resto do mundo. Isso é fato e não adianta choramingar. Aos ocidentais, resta apenas esperar que tais periféricos não possuam nenhuma trava regional.

Por sorte, é este o caso de Choto Shot, um pacote lançado pela Sony para promover a câmera digital desenvolvida especialmente para o portátil PSP.

Com qualidade de 1.3 megapixels e possibilidade de capturar imagens estáticas e vídeos de até 15 segundos, o periférico ainda acompanha um sofisticado software de edição que permite a alteração de todas as suas obras-primas na palma da mão. Tudo pode ser visualizado no próprio PSP ou transportado para um PC.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Sony
> **Onde Encontrar:** www.play-asia.com
> **Preço Médio:** US$ 50,00

>> O pequeno portátil da Sony agora também tem funções de câmera digital

EYEFX 3D ADAPTER

>> Ace Combat 5 e Agent Under Fire são jogos compatíveis

GRAÇAS A ESSE acessório para PS2, uma quantidade razoável de games passa a contar com efeitos que simulam distância e profundidade. O adaptador 3D acompanha um óculos especial que ainda surte efeito em filmes reproduzidos pelo console.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Splitfish Gamerware
> **Onde Encontrar:** www.amazon.com
> **Preço Médio:** US$ 35,00

PS3 MEMORY CARD ADAPTOR

MESMO SENDO compatível com os sistemas anteriores da Sony, o PS3 não é capaz de reproduzir arquivos salvos em Memory Cards antigos, como os de PS2 e PS1. Para driblar esse inconveniente, a empresa decidiu lançar um adaptador que, conectado à entrada USB do console, permite que tais periféricos sejam facilmente reconhecidos e utilizados pelo console de nova geração da família.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Sony
> **Onde Encontrar:** www.ebgames.com
> **Preço Médio:** US$ 15,00

>> Arquivos de gravação antigos já podem ser levados para o PS3

PS2 GOD OF WAR II SKIN

ATÉ QUEM FAZ questão de manter o PS2 com aparência original vai se sentir balançado quando vir o trabalho que a Game Graffix fez com este adesivo inspirado no game *God of War II*.

Lançado em duas versões, uma para o modelo tradicional e outra para a versão Slim, a obra-prima chega às lojas simultaneamente ao jogo.

Impresso em alta resolução e em material de primeira, o adesivo protege o console contra sujeira e riscos, e, ocasionalmente, pode ser retirado para limpeza.

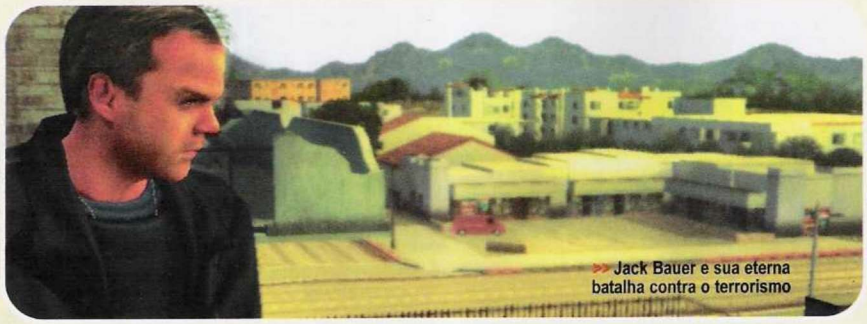
FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Gamer Graffix
> **Onde Encontrar:** www.ebgames.com
> **Preço Médio:** US$ 10,00

>> À esquerda, o adesivo no PS2 "tijolo"; à direita, um modelo Slim personalizado com o novo game de Kratos

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!
METRÓPOLE
Games
www.metropolegames.com.br
VISA
MasterCard
REDE SHOP
Losango
Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412
Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

>> por Leandro Rodrigues

Fases extras, itens exclusivos, superpoderes... cada jogo possui um segredo. Mas não se preocupe: a D&T conta todos eles para você



>> Jack Bauer e sua eterna batalha contra o terrorismo

#

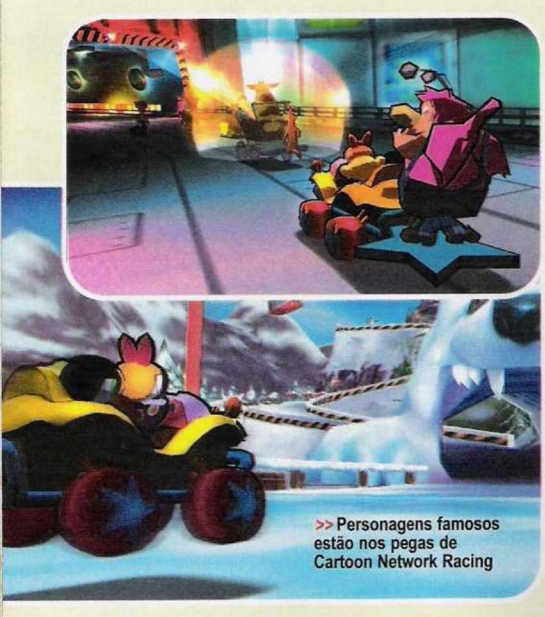
24: THE GAME
PS2

REFORÇOS
Aperte e segure L1 + R1 + L2 + R2 por aproximadamente 15 segundos. Quando um menu aparecer, digite os códigos abaixo.
Invencibilidade: 66BAUER
Munição Infinita: 62ALMEIDA
Destrave Todas as Missões: 72DESSLER
Destrave Todos os Bônus: 54PALMER

B

BULLY
PS2

TRAPAÇAS NA ESCOLA
Esses códigos devem ser feitos durante o jogo, mas com a utilização do controle 2.
Todos os Golpes do Mendigo: Segure o botão L1 e aperte ↑, ←, ↓, →, ▲, ■, ✖, ●
Energia no Máximo: Segure o botão L1 e aperte R2, R2, R2
Todos os Golpes do Ginásio: Segure o botão L1 e aperte ↑, ←, ↓, ↓, ▲, ■, ✖, ✖
Munição Infinita: Segure o botão L1 e aperte ↑, ↓, ↑, ↓
Todas as Roupas: Aperte L1, L1, R1, L1, L1, L1, R1, R1



>> Personagens famosos estão nos pegas de Cartoon Network Racing

Munição no Máximo: Segure o botão L1 e aperte ↑, ↑
Todas as Armas: Segure o botão L1 e aperte ↑, ↑, ↑, ↑
Mais Grana: Segure o botão L1 e aperte ▲, ■, ●, ✖

C

CARTOON NETWORK RACING
PS2

DESTRAVE TUDO
Entre no menu principal do game e faça a seguinte seqüência: ↓, ●, ↓, ■, ↑, ↓

CHILI CON CARNAGE
PSP

INVENCIBILIDADE
Crie um profile com o nome de ERNESTO.

E

ERAGON
PS2

DESTRAVE O MODO FURY
Segure L1, L2, R1, R2 e aperte ■, ■, ●, ●

G

GETAWAY: BLACK MONDAY, THE
PS2

O DOBRO DE ENERGIA
Faça o seguinte código durante a introdução do jogo: ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓
MUNIÇÃO INFINITA
Faça o seguinte código durante a introdução do jogo: ↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■

K

KAMEN RIDER KABUTO
PS2

KAMEN RIDER HYPER KABUTO
No menu principal do jogo, repita a seqüência abaixo: ✖, ↑, ▲, ■, ✖, ▲, ■, ↓

M

MLB SLUGFEST: LOADED
PS2

FESTA NO BEISEBOL
(Digite todos os códigos na tela de versus):
Turbo Ilimitado: ■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, ●, ↓
Modo Softball: ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ↓
Bola de borracha: ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ↑
Mais tempo depois de cada jogada: ■, ▲, ▲, ●, ●, ●, ←
Cabeças Grandes: ■, ■, →
Cabeças Minúsculas: ■, ■, ←

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
PS2

CÓDIGOS PARA A CAIXA COMA "?"
Coloque esses códigos na caixa com uma interrogação, no modo "The Kypt":

Arena - Falling Cliffs: R2, ●, ■, ✖, ●, ▲
Arena - General Reiko: R2, ▲, R1, ↑, ✖, ✖
Arena - Lin Kuei Palace Tune: L2, ←, ●, ✖, R2, →
Arena - Nethership Interior: R1, ←, ←, ↓, L1, ■
Arena - Pyramid of Argus Tune: ↓, ←, R2, L2, ↑, L1
Arena - Pyramid of Argus: R1, L1, ■, ✖, R2, ↑
Arena - Red Dawn: ●, L1, ↑, ■, ●, ↓
Arena - Tekunin Warship Tune: L2, ←, ●, ✖, R2, →
Arte - Blaze: L1, ▲, L2, L2, R1, ■
Arte - Early Taven: ↑, ✖, R2, ↓, L2, ✖
Arte - Ed Boon Concept: L1, ←, ↑, ●, R2, L1
Arte - Firewall Arena: ↑, ■, R1, L2, ●, L1
Arte - Konquest: ●, R2, ▲, ↓, ●, ←
Arte - Mileena Car: R2, →, ↑, R1, ▲, ↑
Arte - Pirâmide: ▲, ←, ←, ✖, ↓, ●
Personagem - Blaze: ▲, ■, ←, L1, ←, ●
Personagem - Daegon: R1, L1, ▲, ↓, ↓, ■
Personagem - Shinnok's Spire: ←, ←, ●, ↑, ▲, L2
Personagem - Taven: L2, ←, R1, ↑, ●, ↓
Roupa - Drahmin: L2, →, ✖, R2, ↑, ↑
Roupa - Frost: ↓, R2, R1, L1, ●, L2
Roupa - Nitara: ↓, L1, ↑, L1, L1, →
Roupa - Shang Tsung: L1, ←, ↑, ●, ↑, L2
Vídeo - Cyrax Fatality: ←, L1, R2, ↓, ↑, L1
Vídeo - Motor Gameplay: ▲, ↑, R2, L1, R1, R2
Vídeo - Promocional: ↑, ↑, ↓, ↑, L2, ✖
Vídeo - Promocional 2: ↑, ↑, ↓, ↑, L1, ✖

N

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
PS2

LIBERANDO GERAL
No menu principal, entre com os códigos abaixo:
Destrave todos os circuitos de Drag: →, ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2
Destrave todos os circuitos de Drift: ←, ←, ←, ←, →, R2, R1, L2
Destrave todos os circuitos de Sprint: ↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓
Destrave todos os circuitos: ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, ■
Destrave Drift Physics em todos os modos: R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, L1
LIBERANDO CARROS
Acura Integra: R2, R2, R1, R2, L2, L1, ↓, ↑
Acura RSX: R1, R2, ↓, ←, ↑, →, ←, →
Ford Focus: ←, →, ↑, R1, R2, R1, R2, ↑
Honda S2000: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ■, R2
Hyundai Tiburon: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Mitsubishi Lancer: ←, ←, ←, R1, R1, R2, R2, L2
Mystikal Car: ↑, →, ↑, ↑, ↓, →, ↑, →
Nismo Car: ↑, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, ↑, →
Nissan 240SX: ↑, ↓, ←, →, ■, R1, L2, R1
Nissan 350Z: →, →, ↓, ↑, ■, L1, R1, L2
Nissan Sentra: →, →, →, L2, L2, R2, R2, ↑
Nissan Skyline: ↓, ↓, L1, L2, L1, L2, L1, ↓
Petey Pablo Car: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, →
Rob Zombie Car: ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, →
Subaru Impreza: ↑, ↓, ↓, ↑, L2, ↑, L2, ↓
Toyota Supra: R1, R1, R2, R1, R2, R1, L2, L1

LIBERANDO PEÇAS
Peças de Performance - Nível 1: R2, R2, R1, R1, ←, →, ←, →
Peças de Performance - Nível 2: R1, R1, R1, R1, R2, R2, ←, →
Peças Visuais - Nível 2: ↓, ←, ↑, ↓, R1, R2, R2, ■

R

ROGUE TROOPER
PS2

RAGDOLL EXTREMO
Vá ao menu Extra e pressione os botões ↑, ↑, ↑, R2, R2, ↑

S

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
PS2

CÓDIGOS DE MAFIOSOS
Durante o jogo aperte START para entrar no menu de pause. Escolha a opção Cheats e digite os códigos abaixo:
TRAPAÇAS
Energia Extra - MEDIK
Munição no máximo - AMMO
Aumente o nível de procura da gangue - GOBALLS
Diminua o nível de procura da gangue - NOBALLS
Barra de provocação no máximo - FPATCH
Aumente o nível de policiais - DONUT
Diminua o nível de policiais - FLYSTRT
MUDANÇAS DE CLIMA
Vários climas em um dia - MARTHA
Raios - RAINY
Trovões - SHAZAAM
MÚSICAS
The World Is Yours - TUNEME
CARROS
Spawn Bacinari - 666999
Spawn Buildozer - DOZER
Spawn Ariel MK III - OLDFAST
Caminhão - DUMPER
ROUPAS
Terno Preto - BLACK
Terno Azul e Óculos Escuros - BLUESH
Terno Cinza - GRAY
Terno Cinza e Óculos Escuros - GRAYSH
Terno Branco - WHITE
Terno Branco e Óculos Escuros - WHITESH

SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME
PS2

HOMEM DE AÇO BOMBADO
Vá para a tela Fortress of Solitude e aperte START. Em seguida, entre com a seqüência de botões abaixo:
Modo Deus: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ●
Todos os poderes: ←, ●, →, ●, ↑, ●, ↑, ↓, ●, ●
Todos os extras: ←, ↑, →, ↓, ●, ●, ●, ↑, →, ●
Metrópolis Indestrutível: ●, →, ●, →, ↑, ←, →, ●
Destrave o Bizarro: ↑, →, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

T

THRILLVILLE
PS2

DIVERSÃO À VONTADE
Entre no parque e pressione os botões:
Destrave todos os parques: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■

Todos as atrações: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ▲
Grana Extra: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ✖
COMPLETE AS MISSÕES RAPIDAMENTE
Entre no parque e pressione os botões ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ●. No menu de missões, aperte ■ sobre a missão que deseja completar ou ● para reverter o processo.

WARRIORS, THE
PS2

Durante o jogo pressione os botões indicados abaixo:
Jogo 100% Completo: L1, SELECT, ■, ↓, L2, →
Energia Ilimitada: ↑, ▲, L3, SELECT, ✖, L2
Raiva Ilimitada: ■, ●, ▲, SELECT, ✖, ←
Corrida Ilimitada: ↓, ■, ←, ✖, L1, SELECT
Cano: R2, ●, SELECT, ↑, L1, →
Faca: ↓, ↓, SELECT, ↑, ↑, L3
Escape dos Policiais: ↑, SELECT, ✖, ▲, ▲, ■
Complete a missão atual: ↓, ■, ✖, SELECT, R1, ←
Todos os itens e $200: R1, R2, L1, ✖, ↓, L1

* vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

*Vídeo-games /I-pods/mp3-mp4/Som/ PCs

*Todos os serviços com técnicos qualificados.

*Play 3 é aqui com a gente!

*Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!

*Curso: conserto de vídeo games! Seja um técnico especializado!

Pague em até 24x!

Fones: (0xx11): 3846-1470 / 3846-4375

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema
- São Paulo - Estacionamento no Local.

Dragoon Games
www.dragoon.com.br

TRAPAÇAS

>> por Leandro Rodrigues

Vale tudo para melhorar o desempenho nos games. Até usar acessórios. Só não deixe seus amigos perceberem que você está trapaceando

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.

Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão de seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar;
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas, alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade de seus jogos.

A

Aqua Aqua

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
F4401E6E BE74037C
ESCUDO INFINITO
14509728 36B4C78C

Arthur and the Invisibles

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
H4A7-VNYZ-RYH8D
1NEW-DYUK-ZQ4T5
ENERGIA INFINITA (ARTHUR)
7D6W-HRZ1-EHBCE
A7VV-E5AZ-E5MP7
ENERGIA INFINITA (SELENIA)
C7H9-0E9J-QETTZ
Y106-2WFD-1YDCH
ENERGIA INFINITA (BETAMECHE)
FC8W-PTFB-GA4MK
GHB5-0UYX-JTM0R
OVOS INFINITOS
5Y20-GE93-6WT04
KZDY-RZHR-3VA4E

F

Flushed Away

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
9836EE93 784805C6
DESTRAVE TODAS AS IMAGENS
48490093 0C387A56
5963E5CC 0CA57A65
DESTRAVE TODAS AS MISSÕES
2849CCF7 09167A65
GRANA INFINITA
2849CCA5 270C1265

Freedom Fighters

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
94C1B9E6 DCFA9914
ENERGIA INFINITA
2498B7E8 86FC438A
MUNIÇÃO INFINITA
2490B768 3634458C

G

Genji: Dawn of the Samurai

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
982AE5B6 78C293E3
ENERGIA INFINITA
2816ED40 80F18586
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED 0C15140C
2805018B 78426965
LEVEL NO MÁXIMO
2816EDAF 6F427AE8
2816EDB1 F8AA7AF1
2816EDDE 68577A57
283E4672 784269F7
ENERGIA NO MÁXIMO
2816ED0C 6F15E4F6
2816ED72 68AC7A08
2816EDA1 F8AA7AF1
2816ED78 F9AB7A17
2805012B 7842696F
GRANA NO MÁXIMO
2816EDCF 01A17A0E
2816ED37 1FA13E9B
2816EDA5 F8AA7AF1
2816ED3A 6D9D636F
283EFED4 78426903

Getting Up

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

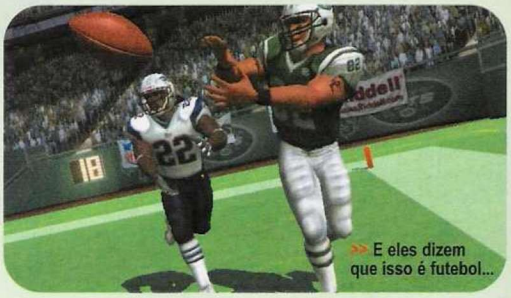
CÓDIGO-MESTRE
98081A51 78D01E93
ENERGIA INFINITA
283837D4 0CA57A65
POWER MOVES INFINITOS
28385DE6 0CA57A65
TENHA TODOS:
- Primary Graffiti
2888C9AE 0CA57A65
- Bonus Graffiti
2888C9D4 0CA57A65
- Freeform
28884354 0CA57A65
- Legends
2888123A 0CA57A65
- Secrets
2888CAF1 0CA57A65

Gitaroo Man

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
RUH8-R7ZY-6HXQ6



>> E eles dizem que isso é futebol...

YC81-JMJ9-9JX09
TODAS AS IMAGENS
YY12-GW55-VBETZ
XYEC-EW25-HMX84
R9V1-4YG4-D7G79
DESTRAVE TUDO
CYKY-CY2X-R9VPG
WPCU-X3N3-HEYV1
WF93-56UV-Z425D
6Y4U-0GKM-G86DK
WXTR-KVZJ-GJPJV
C4WY-PNMF-CDCZY
HQ5Z-P1FN-E2YHQ
ZA38-VH5R-F4Y3K
1XPB-R3E3-J3V3H
1P6V-4RM0-K345T
BEEW-F3Z4-VU5W5
3F9B-3NEX-PFEE0
ZEUN-45WU-BC4F1

Great Escape, The

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
F453B63C FF6C0416
ENERGIA INFINITA
248091A8 0ED555CD
MUNIÇÃO INFINITA
24D03668 16F45138
NÃO PRECISA RECARREGAR
249024E8 12745119
SELEÇÃO DE FASES
2450B068 14F0C108

H

Harley Davidson: Road to the Rally

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
98086B15 78D09E9D
REPUTAÇÃO ILIMITADA
2874585A 175B1BA1
DESTRAVE TODAS AS PEÇAS
284891FF 0CA5142F
TURBO INFINITO
284B9B55 46A5EC6A

J

Jet Li: Rise Of Honor

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
9495BCA4 35FE5C64
ENERGIA INFINITA
24C29EE8 82D553B9
MATE TODOS COM UM SÓ GOLPE
245816A8 2474572C
TODOS OS ESPECIAIS
2450042A B4B4D3F8
244015A8 B0B4D3E9

M

Madden NFL 07: Hall of Fame Edition

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
98661157 7807B438
PEDIDOS DE TEMPO INFINITOS
188CCF40 0CA57A0F
SEM PEDIDOS DE TEMPO
188CCF40 0CA57A65
COMECE GANHANDO POR 10 PONTOS
D88C27F5 0CA57A65
188C27F5 0CA57A2A
COMECE GANHANDO POR 20 PONTOS
D88C27F5 0CA57A65
188C27F5 0CA57AF7
COMECE GANHANDO POR 50 PONTOS
D88C27F5 0CA57A65
188C27F5 0CA57AE8
COMECE GANHANDO POR 100 PONTOS

>> Eleve sua energia ao máximo em Arthur and the Invisibles

>> Sly Cooper, o guaxinim das mil e uma utilidades

D88C27F5 0CA57A65
188C27F5 0CA57AB1

N

NFL Street 3

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
985CECA9 78224BDB
COMECE COM 100.000 STYLE POINTS
D87F61A0 0CA57A65
287F61A0 0C96552E
COMECE COM 1.000.000 DE STYLE POINTS
D87F61A0 0CA57A65
287F61A0 0C363E2D
SEM GAMEBREAKER
287F612B 0CA57A65
GAMEBREAKER INFINITOS
287F612B 0CA52C0E

S

Scarface: The World is Yours

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
98699478 7885746A
ENERGIA INFINITA
2823FCD4 64B9AC7C
2823FC74 46A56980
MUNIÇÃO INFINITA
2826C6AE 0CA57A65
2827E476 0CA57A65

Sly Cooper And The Thievius Raccoonus

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
F442102A 9DF416CA
SUPERVELOCIDADE
24D0B728 0435D5CC
MOVIMENTOS SECRETOS
14403A76 9D3C9EC6
TODOS OS FILMES
14403A76 9D3C9ED6
14403A76 9D3C9EE6
VIDAS INFINITAS
04403268 1C34D74E
TEMPO INFINITO
1410BB7B 94B4D01C
ENERGIA INFINITA
D4D03268 1434D76C
14D03268 1434D76E
DESTRAVE OS MAPAS
- Mesa City
14101268 1C34D78C
- Haiti
14101268 1C34D78C
- China
14101368 1C34C5FC
- Russia
14101068 1CB4C75C

Sly 2: Band of Thieves

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
9802F219 78A7C6F9
2816ED40 642D7A65
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED 46E869AF
2816ED0C FBB90A66
2816ED72 40347A71
2816EDA1 FBF0E065
2816ED78 6D057A65
2816ED03 A1A3ECDE
ENERGIA INFINITA
280759FF 78426965
DISPOSITIVOS INFINITOS
2807596D 7842696F
MOEDAS NO MÁXIMO
28278440 0C517867
TENHA TODOS OS DISPOSITIVOS
2827B0E5 948C883E
2827B09C 948C883E
TODOS OS EPISÓDIOS
280F546F 6F427AF1

Sly 3: Honor Among Thieves

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
9830EFCF 78269452
ENERGIA INFINITA
283B2057 6D1AAC57
DISPOSITIVOS INFINITOS
283B2055 6D1AAC37
GRANA NO MÁXIMO
285C4D15 0C363E9B
TODOS OS DISPOSITIVOS
285C4D66 948C883E
285C4D74 948C883E
TODAS AS FASES
2816ED40 FB0B4BDE
2816EDD8 6F967AF1
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 6DB5ACA1
280D2B37 78426965
280D2BA5 6FC7A67C

SOCOM: Combined Assault

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
98001082 789B2BDE
MUNIÇÃO E KITS MÉDICOS INFINITOS
284D94B6 0CA5A42F
TEMPO DE MISSÃO DESLIGADO
28325B9C 0CA57A65
A PROVA DE BALAS
285826FB 46A5ECAD

Splinter Cell: Double Agent

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
9808CCA0 78D06045
ENERGIA INFINITA
284365F9 8B3AA9CF
284365E0 643A8576
28436586 46E8692E
MUNIÇÃO INFINITA
2853C2CF 0CA57A65
2853C23A 0CA57A65
SEMPRE ESCONDIDO
28235E01 B1E87A65

>> Sam Fisher em sua mais arriscada aventura

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792 ou (61) 8433-9594

>> por Leandro Rodrigues

Para salvar o mundo

Os heróis da Marvel invadiram de vez os consoles da Sony nos últimos tempos. Mas essa parceria é muito mais antiga do que você imagina

>> Peter Parker, mais conhecido como Homem Aranha, solta suas teias nos consoles PlayStation

O INCRÍVEL HULK

O monstrengo verde é o veterano nos consoles da Sony e estrelou seu primeiro jogo em 1997. Em seu mais recente título, a sensação de poder era tanta que conseguiu conquistar público e crítica.

- **The Incredible Hulk: The Pantheon Saga** (PS1 - 1997)
- **The Hulk** (PS2 - 2003)
- **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction** (PS2 - 2005)

BLADE

O caçador de vampiros, como ficou conhecido por aqui, já figurou em dois jogos nos consoles da Sony, ambos inspirados nos filmes do herói.

- **Blade** (PS1 - 2000)
- **Blade 2** (PS2 - 2002)

HERÓIS MARVEL

Vira e mexe, a Marvel resolve unir vários dos seus personagens em um só game, seja para salvar o mundo ou para desafiar personagens de outras franquias conhecidas.

- **Marvel Super Heroes** (PS1 - 1997)
- **Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter** (PS1 - 1999)
- **Marvel Vs. Capcom** (PS 1 - 2000)
- **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects** (PS2 / PSP - 2005)
- **Marvel vs. Capcom 2** (PS2 - 2002)
- **Marvel: Ultimate Alliance** (PS2 / PSP - 2006)
- **Marvel Trading Card Game** (PSP - 2007)

X-MEN

A turma do Dr. Charles Francis Xavier não é a mais antiga nos consoles da Sony, mas certamente é a que mais apareceu. Ao todo, são nove jogos para diversas plataformas. Só falta um título para o PS3.

- **X-Men Vs. Street Fighter** (PS1 - 1998)
- **X-Men: Children of the Atom** (PS1 - 1998)
- **X-Men: Mutant Academy** (PS1 - 2000)
- **X-Men: Mutant Academy 2** (PS1 - 2001)
- **X-Men: Mutant Wars** (PS1 - 2000)
- **X-Men Legends** (PS2 - 2004)
- **X-Men: Next Dimension** (PS2 - 2002)
- **X-Men Legends II: Rise of Apocalypse** (PS2 / PSP - 2005)
- **X-Men: The Official Game** (PS2 - 2006)

QUARTETO FANTÁSTICO

Composto pelos heróis Senhor Fantástico, Mulher Invisível, Tocha Humana e o Coisa, o Quarteto Fantástico fez sua primeira aparição nos consoles dois anos atrás. A estréia não foi lá muito boa, mas mesmo assim uma nova versão já foi anunciada para este ano.

- **Fantastic 4** (PS2 - 2005)
- **Fantastic 4: Rise of Silver Sufer** (PS3 e PS2 - 2007)

HOMEM ARANHA

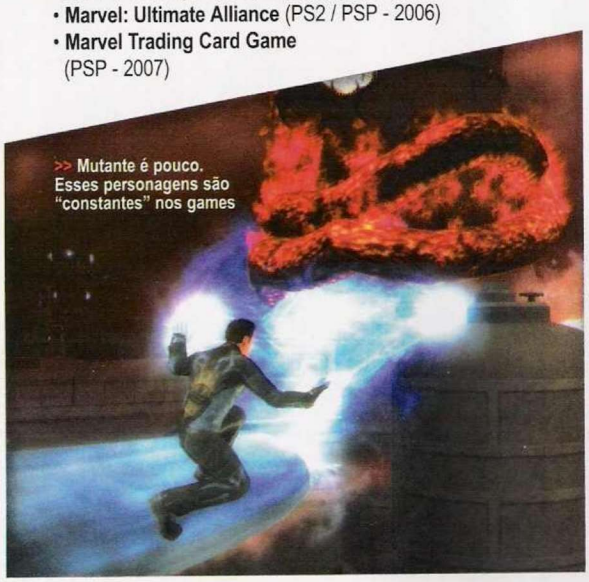
A teia de Peter Parker sempre dominou os consoles da Sony e com o PS3 não será diferente: *Spider-Man 3*, aproveitando a carona do filme, será lançado mês que vem.

- **Spider-Man** (PS1 - 2000)
- **Spider-Man 2 Enter: Electro** (PS1 - 2001)
- **Spider-Man: The Movie** (PS2 - 2002)
- **Spider-Man 2** (PS2 - 2004)
- **Spider-Man 2** (PSP - 2005)
- **Ultimate Spider-Man** (PS2 - 2005)
- **Spider-Man 3** (PS3 / PS2 / PSP - 2007)

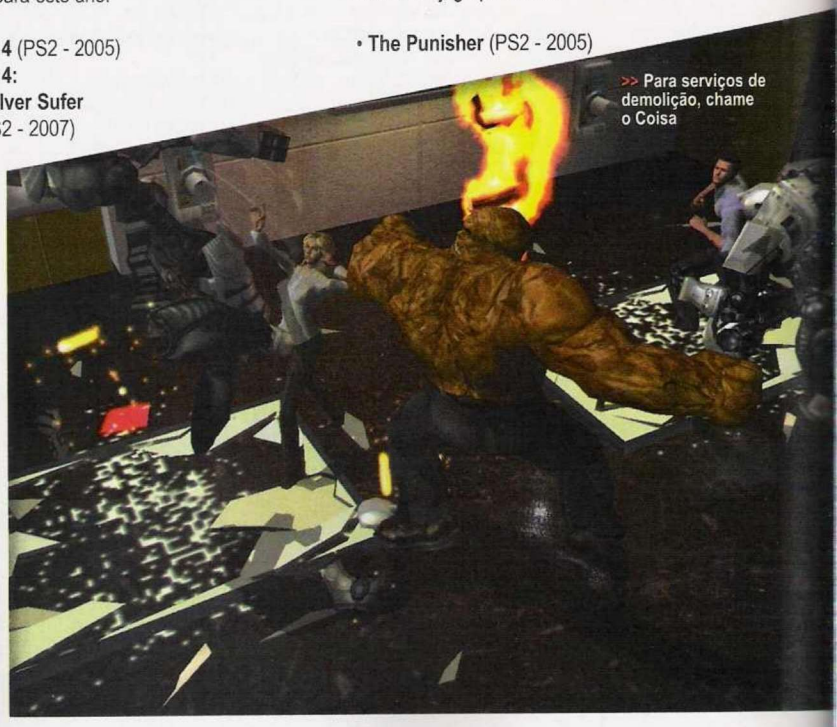
THE PUNISHER

O ex-fuzileiro naval americano teve sua família assassinada por criminosos no Central Park e declarou guerra ao crime organizado. Seus métodos são cruéis e podem ser conferidos em seu único jogo para PS2.

- **The Punisher** (PS2 - 2005)



>> Mutante é pouco. Esses personagens são "constantes" nos games



>> Para serviços de demolição, chame o Coisa

* vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE

Sua diversão de férias está na DRAGOON!

Play 3 é aqui com a gente!
Temos todos os vídeo games.
Todos os serviços com técnicos qualificados.
Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
(Serviço executado em 01 hora)

Play 2 Tuning: slim c/ HD
80 Gb +super-cooler!
informe-se com a gente!

curso: conserto de vídeo games!

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

Pague em até 24x!

Play2 R$590,

SEDEX

Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

Dragoon Games
www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema - São Paulo - Estacionamento no Local.

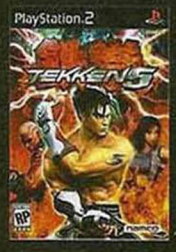
ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<



PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIC MES

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

GATOS SÃO AMIGOS E PRECISAM DE UM DONO QUE LHES FAÇA COMPANHIA

QUAL DESTAS DUPLAS É FORMADA APENAS POR GATOS?

A. COMICHÃO E COÇADINHA
B. DUQUESA E MATINHOS
C. TOM E JERRY

CADASTRE-SE NO HABBO ATÉ 30 DE ABRIL. DEPOIS ENTRE EM: **WWW.HABBO.COM.BR/PLAYSTATION**. ACERTE A RESPOSTA E GANHE UM BRINDE PARA SEU MASCOTE.

MASCOTES VOCÊ SÓ ENCONTRA NO HABBO HOTEL. TRANSFORME-SE EM PIXEL E DIVIRTA-SE COM MILHARES DE AMIGOS. ONDE MAIS?

HABBO™

habbo.com.br